**BEMUTATÓK:** Fifa '98, GTA, Resident Evil, Virus

**EXTRA AJÁNLAT:**

**Quake klónok**

bemutatója
Vajon melyik lesz a nyerő?

★★★★★★★★★

**Grim Fandango**

Bemutatkozik az új LucasArts kalandjáték

# PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

1997/12 – 395 Ft

A hónap sztárjai

## Total Annihilation

## Broken Sword 2

Játékdömping

SHADOW OF THE EMPIRE
RED ALERT: AFTERMATH
LANDS OF LORE 2
CONQUEST EARTH
BIRTHRIGHT
OUTPOST 2
NHL '98

# FIGHTERS ANTHOLOGY

A szimulátorok kedvelői tudják mit jelent a Jane's logo.
Realitás, játszhatóság, minőség - ezek a jelzők forrtak össze
a világ talán legjobb harci szimulátorait készítő cég nevével.
Az Electronic Arts® és az EcoBIT® Multimédia kft. bemutatja
a hazánkban magyar nyelvű kézikönyvvel forgalomba hozott

**FIGHTERS ANTHOLOGY-t,**

a szimulátor-család legújabb trónkövetelőjét.
Számos repülőgép, hálózati játéklehetőségek, változatos küldetések
várnak rád, hogy próbára tedd képességeid!

## Két játék, az ATF Gold és az USNF 97 egyben!

## EGY TÖBB MINT 300 OLDALAS MAGYAR KÉZIKÖNYV

segít eligazodni a fegyverek, felszerelések, műszerek
között, egyedülálló szakmai segítséget nyújtva a veszélyes
küldetések hibátlan végrehajtásához!

## Fighters Anthology PC CD-ROM

## MÁR KAPHATÓ, KERESD A MAGYAR KÉZIKÖNYVVEL FORGALMAZOTT EREDETI PÉLDÁNYT!

ELECTRONIC ARTS™

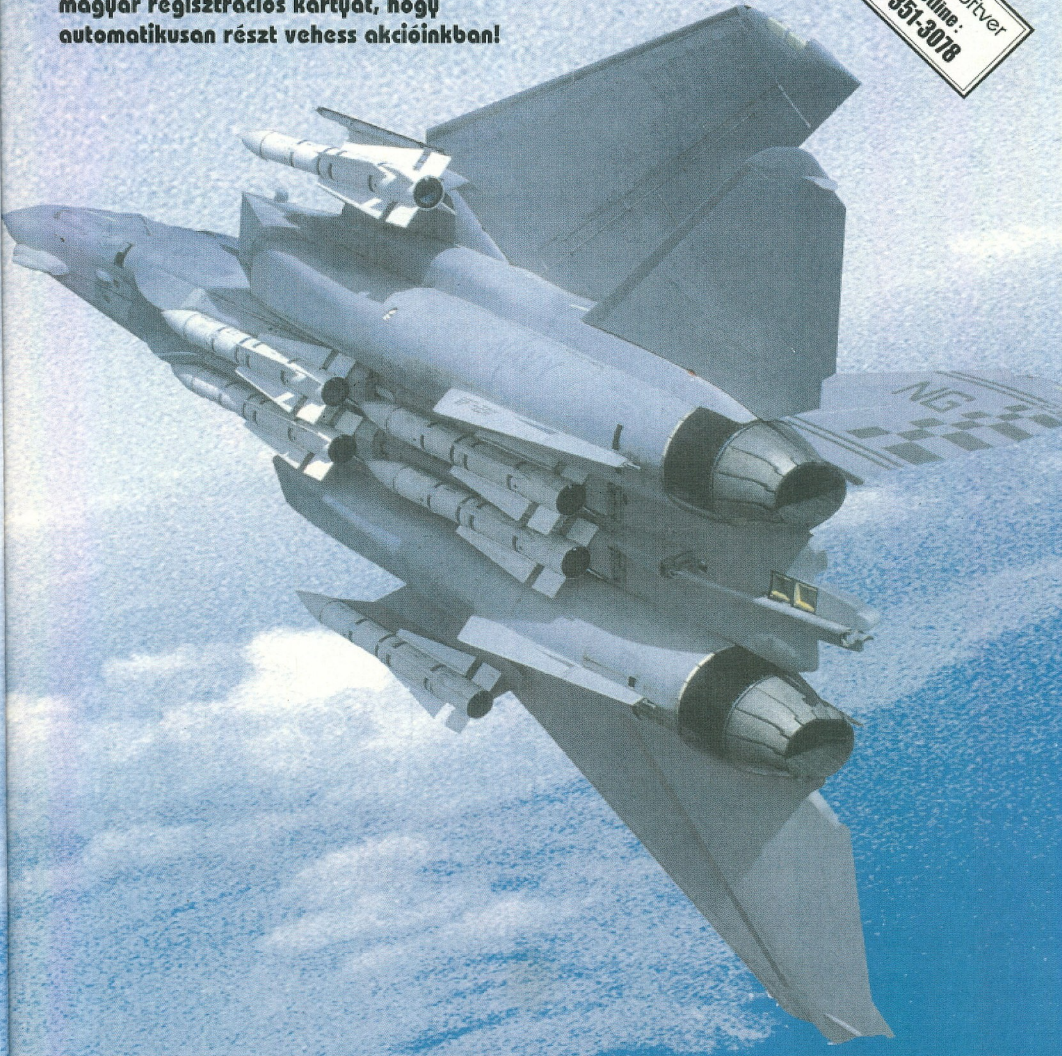
Az Electronic Arts játékainak hivatalos
magyarországi forgalmazója az
EcoBIT Multimédia kft. Keresse fel
üzleteinket vagy viszonteladóinkat
az ország egész területén!

ECOBIT®
Www.ecobit.hu

**Keresd az eredetit !**

Jogtiszta Szoftver
Játék Hotline:
06(1) 351-3078

**Küldd vissza a díjmentesen feladható magyar regisztrációs kártyát, hogy automatikusan részt vehess akcióinkban!**



Az EcoBIT Multimédia kft. Üzletei:
Kiskereskedelem:
Budapest 1077 Wesselényi u. 25.
Tel.: 06(1)-351-3078, 268-0361
PÓLUS CENTER - WESTERN CITY
(a La Standával szemben!)
Tel.: 06(1)-419-4175

Nagykereskedelem:
Iroda
Budapest 1075 Wesselényi u. 28.
Tel.:06(1)-351-9759, 351-9760,
351-9761, 351-9762
Fax:06(1)-352-8549

A hirdetésben szereplő képanyag felhasználása csak a kiadó hozzájárulásával történhet.
Minden jog fenntartva!
© 1997 EcoBIT Multimédia

Jane's®
COMBAT SIMULATIONS

# INTRO


A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu
www.datanet.hu/guru

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Terjesztési munkatárs:
Kovácsné R. Beatrix
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervezés: Red Chicken Team
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 395 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó posta címén közvetlenül. Előfizetési díj: ½ évre 1980 Ft, 1 évre 3960 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Tel.: 137-0007

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató



A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget.


Sziasztok!

Igazolva a szokásokat és a várakozásokat begyorsultak az események így év vége felé. A rengeteg sikerváromány os és persze kevésbé jó program közül igen nehéz volt kiválasztani, hogy mi kerüljön be az újságba. Azért sikerültek a dolgok mint azt a példa is mutatja, bár megint csak 100 oldalba sikerült bezsúfolni a programokat. Miközben a Mikulás itt kopogtat az ablakunkon, már egy kicsit a karácsonyra készülünk, hiszen az ünnep elött találkozni fogunk még egymással december 15-én jelenik meg a következő PC GURU.

Azonban előbb még van egy meglepetés számotokra, hiszen itt a Computer Karácsony, a szokásos helyen a Puskin utcában. A lelkes GURU vásárlók találhatnak itt majd mindenfajta meglepetést, egy biztos, ilyen kedvezményesen még sohasem vásárolhattatok tőlünk. Persze újdonság is akad majd szépszerivel, hiszen jön egy GIGA karácsonyi CD GURU **(2 CD !!!)** sok újdonsággal s az addigra már megjelenő DRIVER-PATCH-CHEAT CD második részét is megvásárolhatjátok.

Nem szaporítom tovább a szót következzen a PC GURU, jó szórakozást hozzá!

*GURU Team*

# GURU HÍREK

Van egy jó hírem és egy rossz, szól a mondás és ez teljesen igaz a jelen esetben is, hiszen van egy jó hírünk és egy rossz. Optimista módon kezdjük a jóval. Hosszú tervező és szervező munka után újra indul a GIGABYTE, mely egy remek számítástechnikai, főleg játékokkal foglalkozó televíziós műsor. A voltak előzményei is, hiszen 2-3 adás már lement korábban néhány kábel csatornán. A mostani adásokat már a SZÍV TV fogja sugározni, melyben mindenféle érdekességet és újdonságot láthattok, s nem utolsó sorban velünk is találkozhattok rendszeresen, hiszen mindig egy aktuális lapszemlét tartunk. Most pedig jöjjön a fekete leves, a dolog rosszabbik oldala. Mire ez az írás napvilágot lát, már le is ment az első adás november 17-én. Aki kíváncsi rá, az talán még elcsíphet egy ismétlést. Mindenesetre a következő adásról nem illik lemaradni, mely

**1997. december 17-én, 16.00-kor**
**lesz a SZÍV TV-n**

az ismétlést pedig

december 21-én, 14.30-kor

nézhetitek meg.

Sok minden érdekességen kívül külön figyelmet érdemelnek a remek

ELECTRONIC ARTS™

játékok, melyekből egy nagy csokorral láthattok a műsorban.

Tehát csatornára fel, nézzetek meg minket és a műsort!

*GURU Team*

# TARTALOM

## BEMUTATÓ


10 FIFA'98
12 Quake klónok
16 Grim Fandango
51 Grand Theft Auto


## NEWS

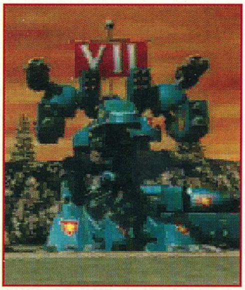

6 Diablo: Hellfire
6 Illusia
6 Armored Fist 2
6 Entrepreneur
6 Andretti Racing
7 Ms. Flight Simulator '98
7 F-16 Agressor
7 Wings of Destiny
7 Man in Black: The Game
8 Redguard
8 Riot: Mobile Armor
8 Crucible
8 Shadow Master
9 Air Warrior 3
9 Sonic 3D Blast
9 Sub Culture
9 Age of Wonders

## TALLÓZÓ


70 ATI-TV
76 Terratec EWS 64XL
77 TYAN alaplapok
79 Multimédia CD-k
80 Emulátor CD
82 Filmscannerek


## JÁTÉKLEÍRÁS


18 Broken Sword 2
22 Conquest Earth
24 Lands of Lore 2
28 Shadow of the Empire
30 Total Annihilation
35 Turok
36 7th Legion
42 Birthright
42 Constructor
46 Red Alert: the Aftermath
48 NHL'98
50 Resident Evil
54 Outpost 2
58 Meat Puppet
62 Agent Armstrong
63 Virus


## ROVATOK

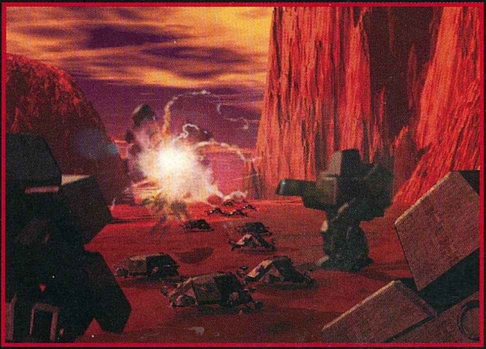

52 3D oldal
66 Shareware játékok
72 Hardware News
81 Midi
84 Más
86 Tuning
88 Teszt rovat
92 Levelezés
96 Cheat
97 Apróhirdetés


# A HÓNAP JÁTÉKA

## TOTAL ANNIHILATION

Elég gyakran elő szokott fordulni, hogy stratégia játék kerül a hónap játéka cím alá, azonban ez egy kicsit különbözik a többi alkalomtól, hiszen a TA mérföldkőnek számít az ilyen jellegű játékok között. A teljesen új elvekre épülő játék mind grafikailag, mind a gép intelligenciájában megelőzi társait.

Nagyon jó egy olyan játékkal játszani, mely viselkedését nehéz kiszámítani, annál is inkább mivel az igazodik a mi taktikánkhoz. Amíg



végignyomulunk a Core vagy éppen az Arm világokon, meg fogjuk ismerni azt a nem kevés járművet és robotot amit belezsúfoltak a játékba. Nagyon érdekes a különböző technikai szintek megoldása, ahogy egymásra építve tudjuk létrehozni a minél fejletebb szintű harci egységeket.

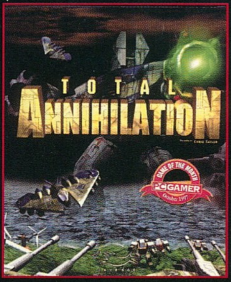
Valami olyan kerek egészet sikerült alkotni a fiúknak ami ritkán sikerül, hiszen a grafika és a remek zenék is csak fokozzák a játék amúgy sem rossz hangulatát. Ezekből és a nagy leírásból gondolom mindenki számára világossá válik, hogy érdemes kipróbálni a Total Annihilation-t.

*Bear™*

## TOTAL ANNIHILATION COMPO

*A GT Interactive jóvoltából következzen most egy remek compo mesés ajándékokkal. A kérdések egyszerűek lesznek díjként pedig a cég 3 eredeti Total Annihilation-t ajánlott fel. A válaszokat 1997. december 20-ig várjuk a szerkesztőség postacímére: PC GURU 1399, Budapest Pf.:701/765*

*1, Mi a neve az egyetlen szállító repülőgépnek?*
*2, Melyik egység tud a szárazföldön és a vízben is közlekedni?*
*3, Tud egyszerre több építő egység egy épületet építeni?*



## Diablo: Hellfire

Ha nem akarsz 1998 végéig várni a Diablo II-re, akkor ajánlom neked ezt az egyetlen, hivatalos kiegészítőt! Az újdonságok: plusz karakterosztály (monk), húsz további szörny, harminc mágikus tárgy és öt varázslat. Természetesen lesznek új küldetések is. Sajnos az eddigi hírek szerint mindez elérhetetlen a multiplayer játékban, hacsak a Sierrra nem gondolja meg magát. Kár. A szóló játékot a tizenhatodik szinten hagytuk abba, és talán már a napokban lehetőségünk lesz lemenni a huszonnegyedik szintig. Wow!

## Entrepreneur

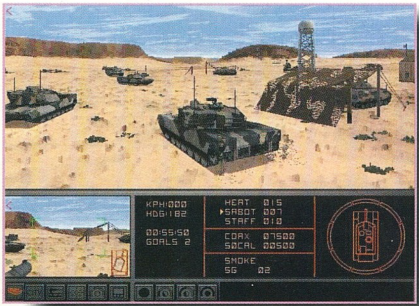
Úgy tűnik a real-time stratégiák elárasztották a piacot, s talán pont ezért lesz érdekes az Entrepreneur, ami valami egészen más. Ez itt az üzleti élet háborúja, egy kicsit Risk és nagyon Capitalsm módra. A feladat egy ismeretlen vállalatot nemzetközi céggé fejleszteni a kiélezett piaci versenyben. Üzleti élet, kutatások, gyártásszervezés. Ez egy más világ. Akit érdekel, lepje meg vele magát karácsonyra!

## Illusia

Különleges, kifejezetten multiplayer játékra készül ez a gyönyörű RPG. Illusia története évezredekre nyúlik vissza és a szokásos gonosz-jó szembenállásban eldöntheted melyik oldalon szállsz harcba. Ennél sokkal többet még nem lehet tudni, ám a tervek nagyok és a készítők bővelkednek az új ötletekben. A rengeteg város, a guild-ek és a hagyományos szerepjáték elemek biztosan nem fognak hiányozni.

## Armored Fist 2

Ha egy gyors harci szimulátorra vágysz, akkor ezt a programot neked találták ki. Az AF2 küldetéseinek struktúrája leginkább a Comanche 3-ához hasonlítható, Te választhatod meg a sorrendet, bár természetesen vannak oktató missziók is. A változatos feladatok között ilyenek szerepelnek majd, mint például konvojok megsemmisítése vagy éppen a védelme. A látvány, valljuk be túl szép egy tank szimulátorhoz, s ezért megint a 3D-t okolhatjuk...



## Andretti Racing

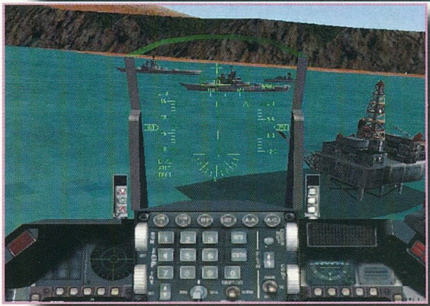
Ez a program egy éve landolt a PSX piacon, ám most, hála a 3D-nek már PC-n is elérhető. Tudom hogy vannak akik a Nascar-ra, míg mások az Indy-re esküsznek, de szerintem az Andretti Racing is hamar szerez majd rajongótábort magának.

## MS. Flight Simulator '98

A Microsoft szimulátor sorozatának következő darabja a

szokás szerint bővíti a kínálatot mind a légi járművek, mind a repülőterek területén. Az oktató rész is ennek megfelelően fejlődik évről évre, a leckékből mindent megtudhatsz a repülésről és annak eszközeiről. Természetesen repülhetsz majd az Internet légterében is, megosztva a nemzetközi pilótatársaiddal. Ami a hírek kapcsán először megdöbbentett, az ennek a repülőgép szimulátornak a minimum konfigurációja. Ez ugyanis egy mezei 486DX/66-os gép. Nem tudom elképzelni, hogy fut majd ezen az a program, ami egyébként támogatja az MMX-et és a 3D-t?!

## F-16 Aggressor



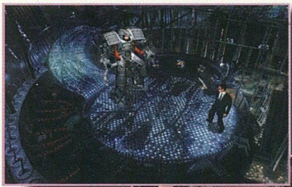
Sikerült néhány bomba képet szerezni az F-16 Aggressor-ról. Egyelőre további információhoz nem sikerült hozzájutnunk.

## Wings of Destiny

Hasonló a helyzet a Wings of Destiny-vel kapcsolatban, amely olyan repülőket is felkínál majd, mint a P51 Mustang, az ME-262 vagy a Spitfire. A multiplayer játék pedig hetven történelemhű küldetéssel várja a szimulátorok szerelmeseit. Mindkét program 1998 elején várható.

## Men In Black: The Game

Azt hiszem a mozifilmek számítógépes játék adaptációi csaknem kivétel nélkül a rémálmok kategóriáiba sorolhatók. Jó lenne,



ha a Men In Black szakítana ezzel a hagyománnyal! A hamarosan megjelenő programban az egész világot bekalandozhatod, s küldetésről küldetésre eldöntheted majd melyik ügynököt választod. A vájt fülűeknek megsúgom, hogy a film két főszereplője nem adta hangját a programhoz.

## REDGUARD

Ahogy a Blizzard megpróbálkozik a Warcraft kaland változatával, úgy most a Bethesda Softworks is megkísérli az Elder szerepében vetheted magad eltűnt húgod nyomába. A kaland elemek természetesen nem maradtak ki ebből a programból

Scrolls Adventures sorozat akciójáték verzióját, Tomb Raider megjelenítési módban. Tamriel népszerű világában játszódik a történet, melyben egy zsoldos sem. Igaz az akcióban sem lesz hiány, ám az egyetlen fegyvered ez alkalommal csupán a kard lesz.

## RIOT: MOBILE ARMOR

A nagy Microsoft megmutatja, hogy ilyet is tud, ugyanis a Monolith fejlesztését ő dobja piacra. A Riot két módban lesz játszható, gyalogosan vagy egy különleges, csaknem negyven láb magas harci páncélban. Ennek oka a különleges kerettörténetben rejlik, amiről ráérünk szót ejteni a jövő évben, amikor az is kiderül, hogy ez a Quake nyomdokain haladó játék több lesz-e egy egyszerű klónnál. A programot egyébként 1998 első felére ígérik.

## CRUCIBLE

A Maxis is új oldaláról mutatkozik be az év végén, grafikára alapozzák, ami meg is látszik rajta. Remélhetőleg a sztori sem lesz kevésbé érdekfeszítő és a hat egzotikus világ felfedezői nem csalódnak majd. Az biztos, hogy nyolc karakterosztály közül választhatsz, több tucatnyi szörnyfajt találhatsz a

ugyanis piacra dob egy Diablo-szerű fantasy játékot. A program piaci sikerét elsősorban a hatvan szinten, sőt a programhoz kapsz majd egy level editor-t is.

## SHADOW MASTER

A Psygnosis akciójátékának minimum követelményei között fajok harci eszközeivel is bővítheted. A megjelenítés egyik kedvenc grafikusom, Rodney Matthews világát idézi. Az ő neve garancia arra, hogy új, különleges és ismeretlen világ vár mindazokra, akik

(ma már egyáltalán nem meglepő módon) ott találjuk a 3D-s video kártyát. A Descent-szerű programban a világ és a fenyegető Gonosz között csupán egyetlen dolog áll majd, Te! Jól felszerelt űrhajóddal hét birodalmon kell átverekedned magad, s fegyvereid tárházát az utad során elpusztított idegen megkísérlik megmenteni a világot, ez alkalommal a Shadow Master-ben.

## Air Warrior III

Nem fogjátok elhinni, de több mint negyven új repülő és

négyszáz misszió várja az Air Warrior III harcosait! Többek között bemutatkozik a Nakajima Ki-43 Hayabusa, az Aichi D3A1 és a D3A2 is. Ha az Interneten vágsz neki a történelmi küldetéseknek, akár száznál is több pilótával futhatsz össze a légtérben. A hamarosan piacra kerülő program tagadhatatlanul látványos.

## Age of Wonders

Az Epic MegaGames stratégiája a Fantasy General, a Warlords és a Heroes of Might

and Magic nyomdokain halad, ám merít a szerep- és a kalandjátékok elemeiből is. Maga a feladat pusztán a túlélés abban a világban, melyben a sötét elfek az emberek életére törnek. Ha a taktikázást jobban kedveled, az ütközeteket nem kell majd feltétlenül lejátszanod, mert a "fast combat" lehetővé teszi azt, hogy az egységek adatainak birtokában a gép kiszámolja a végeredményt. Az Age of Wonders egyértelműen Wanted kategória.

## Sonic 3D Blast

A világ leghíresebb sündisznója ismét betört a PC-s piacra! Különös, hogy ez a mindig

azonos sémát követő játék – gyűrű gyűjtés, kis állatkák megmentése, gonoszok legyőzése – megunhatatlan. Ez alkalommal azonban a játéktér új dimenziót kapott, s immáron 3D-ben lehet száguldozni, rejtett kincseket és titkos pályákat felfedezni. Lehet hogy hamarosan a PC tulajdonosok is felkiáltanak majd, megfeledkezve magukról: „Sega"?!

## Sub Culture

Év végére jelenik meg az Ubi Soft csodája, mely az ember által

alig ismert óceánok mélységeiben játszódik majd. Itt él az a különleges kultúra, melynek tagjai ugyan humanoid formájúak, ám méretüket tekintve igencsak aprók. Mini tengeralattjáróikkal reménytelennek tűnő küzdelmet folytatnak majd a mérgező anyagok, a kalózok, sőt saját fajtársaik ellen is. A Sub Culture csipeget a stratégia, az akció és a kalandjátékok kellékeiből is. Erről azonban még nem sokat tudunk. A grafika azonban már most is ígéretes. Tengeri csikók, teknősök, murénák és medúzák úsznak tova az álomszerű világban. S az óceán vizében is érzékelhetőek lesznek a nappalok és éjszakák váltakozásának fényhatásai. (3Dfx, Direct 3D)

*Lily*

# FIFA'98

## ÚT FRANCIAORSZÁGBA

Az EA Sports csapata ebben az évben sem tétlenkedett, és sorra hozza ki a jégkorongot, focit és kosárlabdát számítógépre ültető programjait. Az NHL'98 már megjelent az NHL indulásával egyidőben, míg a másik két játék idei változata még előtte áll ennek, erről tanúskodik a nemrég kapott post alpha változat is. Ez még közel sem a végleges játék, de már jól kivehetők belőle a bolti verzió jellegzetességei.

A FIFA'98 már alapjaiban is eltér elődjeitől- nem csak nemzeti válogatottak kaptak benne helyet, hanem az angol, német és olasz bajnokságok csapatai, összesen 172 csapat, és a jövő évi franciaországi labdarúgó világbajnokság selejtezőit játszhatjuk végig benne. A FIFA'97 grafikailag hatalmas előrelépést hozott, de ezt a '98-as változatnál is sikerült megismételniük. A 3D engine tavaly bevált, így megmaradt, de rengeteget finomítottak rajta. Nagy változást hozhat, hogy kihasználja a 3Dfx Voodoo chipset-es kártyák képességeit, ami nagyfelbontású, highcolor grafikát ígér a folyamatosság elvesztése nélkül. A megszokott látványos fényeffektusok a focinál kevéssé érvényesülnek, de az esti mérkőzéseknél még ezekből is kapunk egy kis ízelítőt. A Voodoo chipset támogatásról az EA Sports és a 3Dfx Interactive egy együttműködési megállapodást kötött, ez biztosított- hogy Direct 3D-t használó változat készül-e, arról még nem született döntés.

A program a világ 16 ismert stadionját tartalmazza, egy az egyes megvalósításban, melyekről az ott játszott mérkőzés előtt egy-egy hangulatkeltő filmecskét is lejátszik. A stadionok belső megvalósítása gyönyörű lett, a lelátóknak és a rajtuk levő tömegnek sikerült térhatást kölcsönözni, és a legalsó üléssorok animációjával egy kis életet is leheltek a lelátókba. A játékosok grafikája tavaly még elég nagy bitmap-ekből állt össze, de az idén már nagyon részletes textúrázott poligon-öltözetet öltöttek a játékosok. Így már nem meglepő, hogy egyedi ruházatot és arcot tudtak kölcsönözni az egyes focistáknak, és eltérő lehet akár a magasságuk is. A jelenlegi, korai változat nagy gyengéje a játékosok lassú reakciója a lövés-parancsokra, ezen próbálnak segíteni egy jobb motion-capturing eljárás felhasználásával, amihez olyan neves focistákat kértek fel közreműködőként, mint Andy Möller. A tavaly újdonságként bevezetett teremfoci még mindig elég sok gyermekbetegségben szenved, de a szabadtéri stadionokban játszott meccsek már kevés kívánnivalót hagynak maguk után. A program taktikailag érezhetően kiforrottabb lett: sokkal könnyebb látványos és eredményes passzjátékot és támadásokat kialakítani mint ezelőtt, és az ellenfelek is rendszeresen megleptek ilyenekkel. Most már szükség lesz arra, hogy az ember előre megtervezze az egyes játékosainak a mozgását, szerepét- tudatosan lehet hosszú ívelésekkel operálni, oldalt vezetett támadásokat erőltetni, vagy akár rövid passzos játékot játszani. A FIFA'98 nagyon pozitívan lepett meg: eddig mindig csak fanyalogni tudtam az egyre újabb FIFA Soccer kísérleteken- szép-szép, de semmi köze a valódi focihoz, de végre e téren is áttörés történt. A csapatok játékosállománya az NHL'98-hoz hasonlóan a csere-módszerrel változtatható, azaz meg kell próbálni a kiszemelt játékost elcserélni egy sajáttal.

A FIFA'98 irányítása is sokrétűbbé vált, de szerencsére nem bonyolultabbá. A tavalyi gombkavalkádot leegyszerűsítették négy gombra úgy, hogy a mozgáskombinációk száma nem csökkent, sőt új speciális mozdulatokkal bővült az arzenál. A játék támogatja a multiplayer üzemmódot: GrIP Multiport-on egyszerre négyen is játszhatunk egy gépen, míg hálózaton keresztül akár nyolcan is focizhatunk egyszerre.

A végére még egy érdekesség maradt: a programban nincsen benne a jövő évi világbajnokság, így várhatóan arra egy bővítőlemez, vagy egy teljesen új program fog kijönni.

*Charlie*

CRYO
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
N-TEC
the thir
Millennium
s i m u l a t i o n g a m
G.N.P.
Neworld
Europa
U.N.A.
C.I.S.
Pollution
Atmosphere
Waste
Stock
Annual Recycling
Area of Bahia Blanca
Satisfaction
Road
Railroads
A harmadik évezred szimulációs játéka

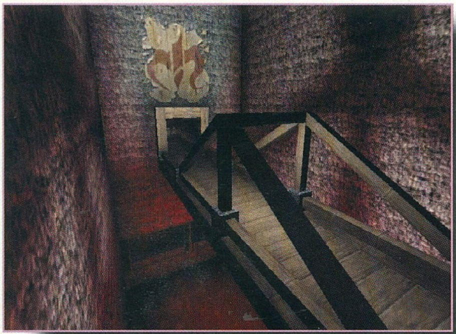
# Quake klónok

## AVAGY AZ A BIZONYOS RÓKABŐR

**Manapság nagy divattá váltak a saját szemszögből nézett 3D-s játékok. Gyakorlatilag nem létezik olyan játékos, aki ne hallott volna a Quake-ről vagy a Hexen II-ről, számtalan hír kering az Unreal mindent elsöprő újításairól. Egyre nehezebb eligazodni a hírek kavalkádjában. Ráadásul ezek mellett a szép nagyra nőtt halacskák mellett egyszerűen eltűnnek a kevésbé híres, de nem feltétlenül alacsonyabb rendű produkciók. Ezt a kissé zavaros képet szeretnénk most egy kicsit tisztábbá varázsolni egy összefoglalóval az elkövetkezendő néhány hónapban megjelenő Quake inkarnációkról.**

### UNREAL

Az egyik legtöbbet emlegetett játék az Unreal. Mindenki a Quake nagy vetélytársaként tartja számon, mégis furcsa mód kevés kézzelfogható információt lehetett



vele kapcsolatban hallani. Rebesgették, hogy sokkal szebb lesz az id üdvöskéjénél, de legtöbben csak úgy emlegették, hogy az a játék, amiben hatalmas barna szörnyek lesznek óriási fegyverrel a kezükben. Nos, ennél azért jóval többről van szó. A fejlesztés három éve alatt számtalan újításon és változtatáson átesett játék most végre összeállni látszik. Lássuk, mit is fog tudni.

A történet egy rabszállító hajón indul, amin épp legújabb – és feltehetőleg legutolsó – lakhelyünk felé tartunk, mikor gépünk A Gryphon bolygón található erősen elektromágneses ásványnak köszönhetően lezuhan. Egyedüli túlélőként az első látvány, ami a szemünk elé tárul egy hatalmas idegen lény, amint épp társaink tetemén lakmározik.

Gondolom innét már nem túl nehéz kitalálni, hogy mi is a feladat. Mindössze életben kell maradnunk, míg egy űrhajóhoz nem jutunk, amivel el tudunk tűnni a bolygó felszínéről. Más játékokkal szemben ezt nem csak egyszerű irts-ki-minden-ellenfelet taktikával kell elérnünk, hanem állítólag némi agymunkára is szükség lesz. Találkozhatsz semleges, illetve barátságos lényekkel is, akik segítségedre lehetnek feladatod végrehajtásában.

De persze a first person lődözős gaméknál legkevésbé a történetet nézik a játékosok. Inkább a kinézetre és az ötletekre kíváncsiak. Itt aztán lesz min ámulni. Egy olyan világba csöppenünk bele, ami él körülöttünk. A tavakban úszkálva pl. halrajokkal találkozhatunk, és egy ilyen közepéről a partra ugorva előfordulhat, hogy egyet-egyet magunkkal sodrunk közülük, ami ott csapkod a fövenyen míg vissza nem kerül a vízbe, vagy el nem pusztul. Cool, mi?

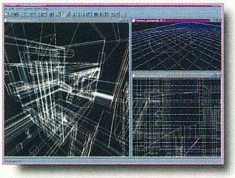
A fejlesztők egyébként rendkívül jól kidolgozott mesterséges intelligenciát ígérnek. A szörnyek nem csak birka mód rohannak felénk, mint a Duke Nukemben, hanem előfordulhat, hogy egy megsebesített egyed visszavonulásba kezd, és miközben mi őt kergetjük szép nyugival egy ötszörös túlerőben lévő csapat karjai közé csal minket.

Az igazi nagyágyú azonban a fényhatások életszerűsége lesz. Ha megnézzük a Quake-ben az eget, a vizet vagy a fáklyák animációját, láthatjuk, hogy azok folyton ismétlődnek. Nem úgy az Unreal-ben. Itt véletlenszerűen következnek az animációs fázisok, tehát egy fáklya az nem neonfények váltakozásához fog hasonlítani, hanem igazi tüzes lobogással ég majd, a fénye pedig a tárgyakon és lényeken is tükröződni fog. Ez már így önmagában is jól hangzik, de az egészre a koronát az árnyékolás teszi fel. Itt már a lényeknek is lesz árnyékuk, amit a gép valós időben számol ki. Képzeljük el, amint egy sarok mögött állva átsuhanni látjuk a falon egy közeledő monster árnyékát. Hátborzongató.

### PREY

A 3D Realms üdvöskéje, a Prey szintén a sokat emlegetett játékok közé tartozik. Talon Brave, egy modern indián szerepébe élhetjük bele magunkat, aki az épp tönkremenni készülő életéből egyszeriben két idegen faj között dúló csata kellős közepébe csöppen.

Majdhogynem megemlíteni sem fontos, hogy a játék egyszerűen



gyönyörű, hála a 3D gyorsító kártyák áldásos tulajdonságának, mely - lévén, hogy a játék csak valamikor jövő év közepén készül el - alapkövetelmény lesz.

Annál fontosabb viszont a speciális portal technológia, ami gyakorlatilag felrúgja a geometria szabályait. A méret fogalma gyakorlatilag értelmét veszti, mert ez a technológia lehetővé teszi, hogy egy szoba, vagy akár egy egész szint létezzen egy másikon belül. A beavatottak ezt úgy próbálják velünk egyszerű halandókkal megértetni, hogy fölvázolják a külföldi adókról ismerhető Doctor Who hajóját. Ez egy kicsi, 3 dimenziós struktúra egy nagyobb szobában. Belépve azonban az ottani terület sokkal nagyobbnak bizonyul, mint az eredeti szoba. Őőő, na igen. Elég fura mi? Minden esetre ahhoz, hogy valaki megértse milyen nagyszerű dolog is ez, látni kell. De talán tényleg nem hülyeség, ha az Unrealban máris megpróbálták lekoppintani.

## QUAKE 2

Ha már egyszer mindent a Quake-hez hasonlítok, írhatnék egy pár sort a rövidesen megjelenő második részről is. Mit is lehetne mondani minden idők legsikeresebb játékának folytatásáról? Mikor az id kiadta a játszható demoját, a híresztelések szerint csak az első nap negyedmillióan töltötték le a netről. Érdekes elolvasni a kritikákat,

milyen sokféle hiányosságot vélnek az emberek felfedezni. Az általam olvasott vélemények felében több volt a kritika, mint a dicséret. Mit is jelent ez? Talán azt, hogy a Q2 bukás? Igencsak naivnak kell lenni, hogy valaki ezt képzelje. Egyszerűen csak arról van szó, hogy unalmas lenne mindig csak az áradozásokat olvasni. Szerintem az a mondat, hogy „...és egyszer az egyik szörny olyankor bukott le a rakétám elől, mikor felé sem lőttem..." ugyanazt jelenti, mint egy egyszerű WOW!

Oldalakat tudnék megtölteni azzal, hogy csak felsorolás szinten megemlítem az új ötleteket, amik olyan nagyszerűvé teszik a játékot, de sajnos még más anyagokat is be

kell mutatnom, úgyhogy csak néhány részletre térek ki.

Először is, a Q2 sokkal szebb lett elődjénél. Megszűnt a zöld és barna színek túlsúlya, sokkalta színesebb, életszerűbb lett a hatás. Különösen, ha valaki a GL verzióval játszik. Összehasonlítva a normál software-es verzióval... Hát ég és föld a különbség. Már a Quake-ben is hatalmas volt az eltérés, de itt mintha egy másik játékot játszanánk.

Rengeteget fejlődött a lények animációja. A frame beszúrásoknak köszönhetően sokkal simább a mozgásuk, mindig a pillanatnyi helyzetükhöz alkalmazkodik a következő mozdulatuk. Életük és pusztulásuk is sokkal látványosabb. Mosolyogva figyelhetjük, amint áldozatjelöltünk megpillantva minket elkezd szaladni felénk, majd megdöbbenve tapasztalja, amint egy golyó behatol a mellkasába, majd a hátán keresztül távozik. Ezután következhet a hulla széttrancsírozása további lövésekkel. Megunva a játszadozást megfigyelhetjük, amint pár pillanat múlva megjelennek az első legyek és belepik a véres masszát. Hmmm. Finom.

A feminin alkatúak nagy örömére lehetőség lesz karakterválasztásra. Mindenki saját ízlése szerint dönthet, hogy egy szexi nővel, vagy egy drabális pasassal akar-e harcolni. Nagyszerű újítás az is, hogy emberünk végre guggolni is tud. Biztos vagyok benne, hogy minden Quaker magához nyúl a gyönyörtől, mikor nem elsztréfelnie kell egy rakéta elől, hanem látja maga fölött elsuhanni. Ugyanígy nagyszerű látvány, amint ezt az ellenfelek teszik meg.

A megoldandó feladatok komplexitása is nőtt. Már nem csak az egyszerű öld meg a szint szörnyeit elvet kell követni, hanem a pályákra vissza is lehet térni - a la Hexen. Szintén a Hexenből lett átvéve az inventory használata is.

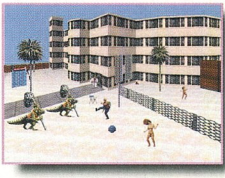
Elég sok fegyvert tudunk majd használni - szám szerint tizenhármat, amiben megtalálható lesz a rakétapisztoly és a dizintegrátor is. Sajnos időhiány miatt az id nem tudja megoldani, hogy multiplayer módban a szereplők kezében az aktuális fegyver látszódjon, de a hírek szerint egy megjelenő küldetéslemezben ez is megváltozik.

A zenét ezúttal sem névtelen kis senkik komponálják majd, Ozzy Osbourne és a Sonic Mayhem dübörög a fülünkbe a harc aláfestéséül.

Nem hiszem, hogy túl sokat kéne még beszélnem erről az alkotásról, novemberben, de legkésőbb december elején mindenki kipróbálhatja maga, mit is tud a drága.

## DUKE'S VACATION

A teljesen 3D-s megjelenítésű játékok korában azért egyszer-egyszer még feltűnik néhány régebbi típusú gyöngyszem is. Igaz, nem olyan szép a Duke Nukem mint a fönt említett csodák, mégis sokan



szeretik, mert teljesen más játékélményt nyújt, mint azok. Nos, a rövidesen megjelenő kiegészítő küldetéscsoportnál - mely az Az élet egy tengerpart! címet viseli - ez garantáltan így lesz.

Szerencsétlen szteroid agyú barátunk ismét szembetalálja magát az alien hordákkal. Ráadásul ez alkalommal véresen komoly a probléma, mivel a kis mocskok a nyaralását zavarják meg! Hősünk „már egy sört sem ihat meg nyugodtan az ember!" hördüléssel kapja elő duplacsövű vadászpuskáját a napozószéke alól, és indul a havaii inget viselő Disznózsaruk levadászására.

Hét plusz egy rejtett szinten át kell végigverekednünk magunkat - méghozzá a sikoltozva menekülő fürdőző lányok között (!!!) - melyeken eljuthatunk delfináriumba, játékterembe, egy romvárosba vagy akár egy voodoo barlangba is. Két új fegyverrel bővül arzenálunk, és kapunk egy extra ellenféltípust is, az Iguana Kapitányt. Hehe, egy biztos: ha valaki komolyságra vágyik, az nem ezt a játékot fogja beszerezni.

## DAIKATANA

Másik Quake-verő játéknak ígérkezik John Romero, az id egyik leghíresebb tagjának nagy elképzelése, aki a Quake 2 fejlesztése során egyszeriben úgy döntött, hogy neki nem elég egy jól bevált ötlet csiszolgatása, valami egészen újat kéne alkotni, mint pl. annak idején a Doommal. A régi csapatban nem tudta valóra váltani elképzeléseit, így aztán egy elegáns huszárvágással kilépett a fejlesztőgárdából és létrehozta az Ion Stormot. Ennek a teamnek lesz első munkája a Daikatana.

A játék alapötletét egy mitikus japán kard elrablása adja. Századokkal ezelőtt egy hős szamuráj harcos az életerejét adta egy kardba, hogy az ezáltal képes legyen forgatóját a különböző idősíkok között mozgatni. A XXV. század végén egy Dr. Toshiro Ibihara által vezetett régészcsoport megtalálta a kardot és a laborjába szállította.

A felfedezést követő ünneplés azonban rövid ideig tartott, mivel asszisztense, Dr. Jared Benedict meggyilkolta mentorát és elrabolta a kardot, majd úgy négyszáz évet visszautazva az időben ellopta Ibihara ősétől az AIDS vírus frissen kifejlesztett ellenszerét és a maga felfedezéseként hozta világra. Az így nyert vagyonból egy erődítményt építtetett és ide rejtette a Daikatanát, hogy többé senki ne használhassa varázserejét. Itt lépünk be mi a képbe. Hiro Miyamoto, Dr. Ibihara legjobb tanítványa magához ragadva a kardot szintén visszautazik az időben, de az ő célja az, hogy megakadályozza a gyilkosságokat és a kard elrablását.

Ez idáig - bár nem épp a legmegszokottabb történet - nem igazán jelentene nagy változásokat a Quake-hez, vagy a Shadow Warriorhoz képest, csakhogy nem egyedül kell majd bolyonganunk. Velünk utazik Ibihara lánya, Mikiko és régi barátunk, Superfly Johnson. Igazi csapatmunkára lesz szükség a győzelemig.

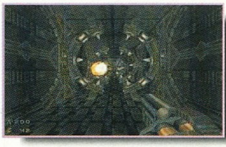
Összesen négy korban kell megfelelnünk, úgymint a jövőbeli Japánban, az ókori Görögországban, a nukleáris katasztrófa sújtotta San Francisco-ban ötszáz évvel a jövőben, és a sötét korok Európájában. Minden korra és helyszínre más és más fegyverzet, illetve ellenfél a jellemző, így körülbelül 60 féle rosszfiút kell seggbe rúgnunk, illetve harminc fegyverrel likvidálnunk, melyeket magunkkal hurcolhatunk más idősíkokra is. (Hehe! Kellemes lehet rakétavetővel ritkítani a görög hordákat.)

A Quake II engine-jére épülő játék kb. kétszer olyan gyors lesz mint a Quake, és természetesen támogatni fogja a többjátékos üzemmódot is, egészen tizenhat főig. Sajnos a megjelenésre még várni kell, mivel az csak '98 áprilisára várható.

## CHASM

Akinek esetleg a fantasztikumon kívül a vérengzés is az életfeltételei közé tartozik, annak ajánlhatom a Megamedia Chasm-ját. Mindenki ilyen-olyan realitásról meg miegymásról beszél, mégis hiányzik valami ehhez a feelinghez. Megmondjam mi? A leszakadó végtagok látványa. Hehehe! Végre lehetőségünk nyílik rá, hogy drabális ellenfelünk életerejének lassú elfogyasztása helyett egy sokkalta egyszerűbb módon haríthassuk el a veszélyt fejünk fölül. Megfelelő módon célozva ugyanis lelőhetjük ellenfelünk végtagjait, vagy akár a fejéből is hámozott lufit gyárthatunk. Végre lehetőségünk nyílik megismételni a történelem nagy eseményeit, mint mikor Arthur király a Fekete Lovaggal küzdött meg.

Túl sok gondolkodásra nem lesz szükségünk ámokfutásunk során, ezért a készítők olyan apróságokkal próbálják színesíteni a játékot, mint pl. a változó időjárás. Kilencféle fegyvert használhatunk, az alapkövetelménynek számító duplacsövű vadászpuskától a szigonyon át egészen a Vulcan Launcherig, ami a Quake rakétavetőjéhez hasonlítható, és tizenöt szinten húsz szörnytípust kell szitává lőnünk.



## FORSAKEN

És íme egy játék, ami nem a Quake-et akarja lefőzni! A Forsaken azokra az alapokra építkezik, amit egykor a Descent rakott le. A teljes 360-os mozgásnál azonban meg is szűnik a hasonlóság, mivel számtalan dologban túllép azon. Az egyik a 3D gyorsítók használatával

gyönyörűvé varázsolt játéktér. Egyszerűen lélegzetelállító amint az antigravitációs motorunkon hihetetlen sebességgel száguldozunk az alagutakban. Az igazi változás mégis abban mutatkozik meg, hogy több motort is kipróbálhatunk, melyek mindegyike más-más tulajdonságokkal rendelkezik. A menj és irts ki mindenkit játékmenet helyett a küldetésekben valami speciális feladatot kell végrehajtanunk, a körülmények függvényében. Ehhez huszonöt fajta fegyver áll rendelkezésünkre, mint pl. kamerával felszerelt rakéták, pók-aknák vagy bányászlézer. Szerencsére az interaktív háttér is megmaradt, így gyakran kényszerülünk rá, hogy szétlőjünk egy-egy ajtót, melyek egy része szétolvad, mások darabokra hullanak, esetleg visszanőnek. Természetesen a tizenöt küldetésen kívül lehetőségünk van hálózatban is játszani, így max. tizenegy társunk ellen próbálhatunk szerencsét.

## BLADE

A fantasy rajongóknak is tartogatunk érdekességeket. Ezek egyike a Blade címet viseli, ami egy nem különösebben ismert spanyol cég, a Rebel Act produkciója. A Hexenhez hasonlóan itt is több karaktertípus közül választhatunk, így küzdhetünk egy amazont irányítva, aki bár nem túl erős harcos, de íjával jól bánik, vagy egy barbárt, aki csak egy szál

ágyékkötőben rohangál, lévén, hogy méretei miatt képtelen lenne páncélt viselni, csatába vonulhatunk egy páncélos lovaggal, vagy a

leglassabb, de rendkívül szívós harcossal, egy törpével.

Értelemszerűen a játékban senki ne keressen benne rakétavetőt, vagy más hasonló bizgentyűt. Meg kell elégedni a kor nyújtotta lehetőségekkel, mely főként közelharci fegyverekben mutatkozik meg. Én ugyan jobb szeretem távolról elintézni a rosszfiúkat, de a készítők rendkívül jól használható kezelést ígérnek és így legalább meg tudták valósítani az ellenfelek sérülését; a sebesült fickók véreznek, esetleg egy jól irányzott baltacsapással le lehet vágni a lábukat is.

De a vagdalkozás sem megy csak úgy hűbelebalázs módjára. A legnagyszerűbb újítás a fizika törvényeinek figyelembe vétele. Egy nehéz páncélban például nem rohangál olyan gyorsan egy karakter, mint ahogy egy kétkezes pallossal sem hadonászik villámgyorsan. De éppúgy nem lehet teljes erőből sprintelve sebességvesztés nélkül befordulni egy sarkon.

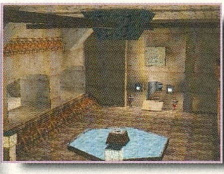
Mondanom se kell, a játék 3D gyorsítóval is működik, ráadásul MMX támogatása is van.

## FANTASY QUAKE

Csak hogy a fantasy megszállottjai se meneküljenek meg a Quake elől, egy Team Phoenix nevű csapat kiadja a Fantasy Quake-et. Mondjuk az eredeti játékra a címen és az engine-en kívül nem sok minden utal, mivel nemcsak hogy minden díszlet és szörny gyökeres változáson esett át, de a fegyverek is megközépkoriasodtak, és (kell még mondanom?) itt is megjelenik a többfajta karakterosztály. Lehetünk keresztes lovaggal, druidával, barbárral, divinerrel, nekromatával és útonállóval. Érdekesség, hogy a számtalan ellenfélen kívül találkozhatunk a játékban semleges emberekkel és kereskedőkkel is, akiktől fegyvereket vásárolhatunk.

## DARK VENGEANCE

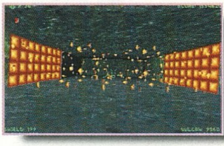
A másik gyermek a Dark Vengeance nevet kapta. Túl sokat nem tudok mondani a játékról, csak azt, hogy tíz (!) karakterfajta indítható, úgy mint barbár, alkimista, druida, paladin, papnő, bérgyilkos,

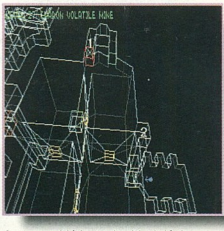


varázslónő, mágus, íjász és amazon. A szereplők fokozatosan fejlődnek a játék során, méghozzá valami különös módon a játékos képességei szerint, így az irányítója gyengéi és erősségei rajtuk keresztül is megmutatkoznak.

## DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

Az igazi szerepjátékosok most biztos nagyon fognak örülni, mikor közlöm velük, hogy a Descent to Undermountain a Waterdeep városa alatti világba repít minket. Hatféle faj - köztük sötét elf - és négy kaszt közül választhatjuk ki hősünket, akit hét páncéltípussal és húszféle





fegyverrel láthatunk el induláskor. De a játékban ez utóbbiak száma ötvenre (!) emelkedik. Hatvan mágikus tárgyat és negyven papi, illetve mágusi varázslatot is használhatunk.

Elég látványos játékra számíthatunk. 7800 frame-nyi animációt és 3000 textúrát láthatunk, ami meglehetősen tiszteletre méltó szám a Duka Nuka vagy a Quake 150-jéhez viszonyítva. Megcsodálhatjuk magunkat tükrökben, vagy ábrándozva tekinthetünk ki festett üvegablakokon.

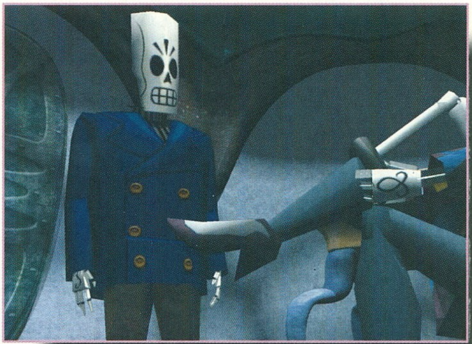
Úgy hiszem, ezek között a játékok között mindenki megtalálja a saját ízléséhez legjobban közelállót. Nehéz lenne egyértelmű győztest választani, azt hiszem a játszhatóság lesz az, ami eldönti, melyikük a legjobb.

*Rainbird*

# Grim Fandango

## A HALOTTAK NAPJÁRA

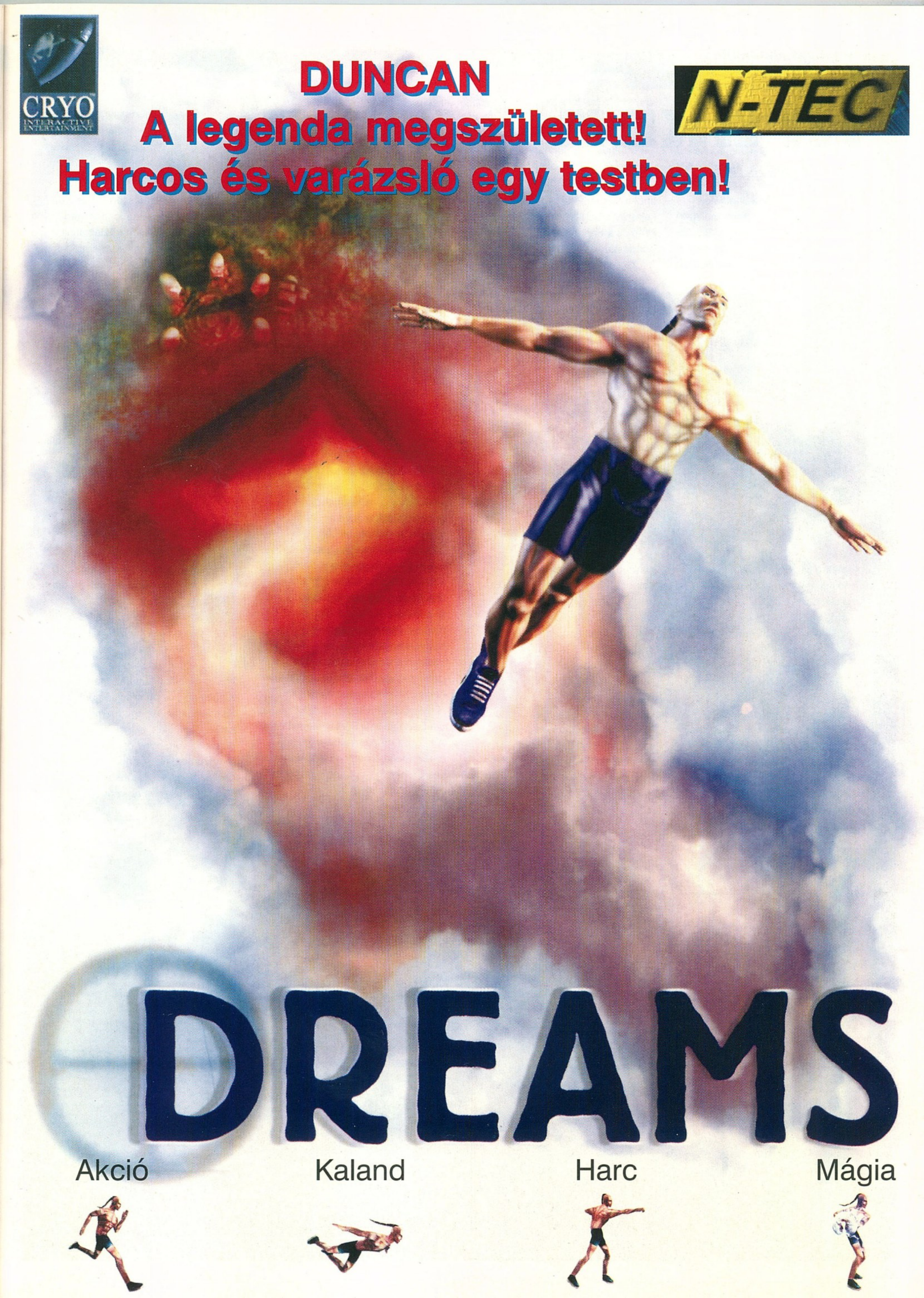
A LucasArts cég neve már nagyon régóta szorosan hozzátartozik a minőségi kalandjátékokhoz. Elég ha csak a Monkey Island sorozat tagjait említem, melynek a harmadik része mostanában fog a polcokra kerülni. Lucas-ék azonban nem ülnek a babérjaikon, hanem már a jövőre gondolnak. Valamikor 1998 tavaszán fog ugyanis megjelenni a Grim Fandango című kalandjátékuk. A program igencsak a fejlesztés kezdeti stádiumában van, ezért a részleteket még gondosan titkolják a nagyközönség elől. Annyi azonban máris biztos, hogy nem egy közönséges kalandjátékról van szó. Mexikói népi motívumokra épít a játék, s egy elég komor témát dolgoz fel. A halottakról van szó, mégpedig szó szerint. A képekből jól látszik, hogy ebben a programban nem élő emberekkel kell kommunikálnunk. Egy utazó ügynök bőrébe bújunk be, akinek az a dolga, hogy az éppen elhalálozott emberek lelkét összegyűjtse és a megfelelő helyre szállítsa. Minden halottnak végig kell szenvednie egy négy évig tartó utazást a pokol legfélelmetesebb bugyrain át. Ez nem egy leányálom, de a hősünket ez nem fogja visszarettenteni. A történet során azonban hamar kiderül, hogy nemcsak ennyi lesz a feladatunk. A lélekszállítás mellett még egy szövevényes bűnügy szálait is ki kell bogoznunk, melynek a tétje nem más, mint a saját lelki üdvösségünk. Nem árt tehát iparkodni. Amint látható, Lucas-ék szakítottak a humoros hangvétellel. A Grim Fandango-t bizony nem ajánlatos egy elsötétített szobában játszani. A program készítője sokak számára ismerős lehet. Ő az a bizonyos Tim Schaffer, akinek a nevéhez fűződik néhány fergeteges produkció. Neki köszönhetjük a Day of the Tentacle-t és a Full Throttle-t. A játék kaliberére jellemző, hogy több mint 50 titokzatos karakterrel kerülhetünk kontaktusba, 90 gyönyörűen lerenderelt helyszínen. Sikeresen megoldották a 3D-s karakterek problémáját is, egy huszárvágással előnyt kovácsoltak belőle. Hihetetlen jól néznek ki a halottak abban a bizarr világban.



Érdekességképp meg kell említeni a játék építészeti stílusát. Lassan már ilyen apróságokra is fel kell készülnünk egy igényes kalandjátéknál. Az indián és mexikói motívumok uralják az épületeket, s ettől egy olyan egyedi hangulatot kapott a játék, ami már önmagában is fél siker.

A játék megjelenését nem fogják elkapkodni a fiúk. Az októberi állapot szerint csak jövő év májusában játszhatunk a Grim Fandango-val. Ez persze csúszhat és ahogy én a LucasArts-ot ismerem, késni is fog. Egy biztos, a jövő év egyik nagy kalandjátéka lesz.

*Mocsy*


CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT
DUNCAN
A legenda megszületett!
Harcos és varázsló egy testben!
N-TEC
DREAMS
Akció
Kaland
Harc
Mágia

# Broken Sword 2

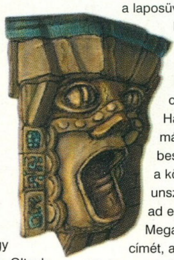
## THE SMOKING MIRROR

Tavaly ilyenkor a kalandjáték piacon feltűnt egy program, melyre igazából senki sem számított. Ez volt a Broken Sword, a Revolution cég grafikus adventure-e. Ők nem ma kezdték a szakmát, s ezt mi sem bizonyítja jobban, mint az eddig megjelent színvonalas kalandjátékaik. Még Amigán aratott nagy sikert a Lure of Temptress és a Beneath the Steel Sky. Vitathatatlan azonban, hogy a Broken Sword mindkettőn túltett. A nagy sikerre való tekintettel nem volt kétséges, hogy elkészül a második rész. (Számomra az sem kétséges, hogy lesz harmadik is.) Igazán sok változás nem történt az első rész óta. A játék két CD-t teljesen megtölt és talán szebb, mint valaha. Külön öröm, hogy bekerült néhány olyan rész, ahol a karakterek szinte az egész képernyőt betöltik. A hangulatról a zene és a hanghatások tömkelege gondoskodik.

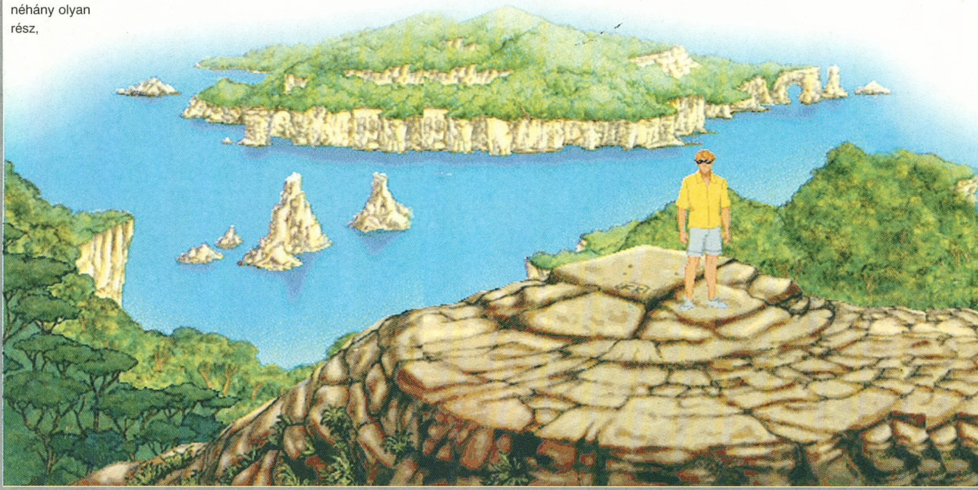
George Stobbart és francia barátnője, Nico ismét olyan dolgokba ütik az orrukat, melybe nem kellene. Egy titokzatos Maya varázskő körül bonyolódnak a dolgok, de a közép-amerikai drogmaffia is beavatkozik az eseményekbe.

A templomos eset óta nem sok idő telt el. Nico és Stobbart kapcsolata azonban nem igazán nevezhető felhőtlennek. Feltűnt a színen a lány régész barátja, aki igencsak utálja George-ot. A visszatérés Párizsba nem volt tehát felhőtlen. Pont azon a napon Nico találkozót beszélt meg egy régész professzorral, aki talán tud segíteni a kő rejtélyének megoldásában. A látogatás a villában azonban majdnem tragikus fordulatot vett. Az indián komornyik leütötte a fiút, a lányt pedig elkábították egy mérgezett nyíllal. A hóhér szerepét a hatalmas madárpókra bízták, de azért a biztonság kedvéért még a szobát is felgyújtották. Fő az óvatosság.

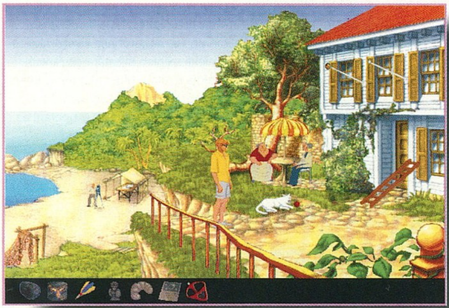
### PÁRIZS



Hátráljunk a székkel a könyvespolcig, majd rúgjuk ki az éket a szekrény alól. A lezuhanó szekrény szétnyomja a szerencsétlen pókot (Garfild imádni fogja ezt a módszert). Vágjuk el a kötelet a falból kiálló fémdarabon és kutassuk át a szobát. A dart (a fúvócső lövedéke) vékony hegye remekül nyitja a szekrényt, ahol találunk egy patront a szódás szifonhoz. Oltsuk el a tüzet és kutassuk át Nico táskáját. Találunk benne egy telefonszámot, a konkurens barátét. A bárszekrényben van egy üveg tekila, melyben egy döglött féreg úszkál. Nem valami szép látvány, de azért tegyük el, hátha jó lesz még valamire. A fiókban megtalálhatjuk a ház kulcsát, de egyelőre maradjunk még egy kicsit. Hívjuk fel a konkurenciát és érdeklődjünk Nico felől. Kiderül, hogy a kő a másik pasinál van és szeretne mielőbb megszabadulni tőle. Találkozzunk vele a kedvenc párizsi kávéházunkban, amit elég szépen rendbe hoztak a legutolsó látogatásunk óta. Nézzünk jó alaposan körbe, csak akkor üljünk le, ha nincs bohóc a közelben. Az asztaloknál csak egy öreg pás ül, aki a laposüvegéből nagyokat kortyol. Törjük össze a lelkivilágát még jobban, s egy alkalmas pillanatba csenjük el a piáját. Hamarosan beesik a másik fickó is, aki rövid beszélgetés után átadja a követ. Elég unszimpatikus a fickó, de ad egy használható infot. Megadja egy barátjának a címét, aki elég jól ismeri a közép-amerikai kultúrát. Menjünk el a galériába és ott érdeklődjünk a tulajdonosnál. Az egy meglehetősen kellemetlen alak, akinek az első dolga az volt, hogy összetörje a tányérunkat. Na ezt nem szabad szó nélkül hagyni, öntsünk a sörébe egy kevés abszint. A második



adagot már nem bírja ki, eldől mint egy zsák. Esés közben persze összetör egy standot, de így legalább egálban vagyunk. Hátul a vizet öntsük bele a kéménybe. A füst kiűzi az öreget a kuckójából. Másszunk be alul a házikóba és lopjuk el a kutyakaját. Rakjunk ki



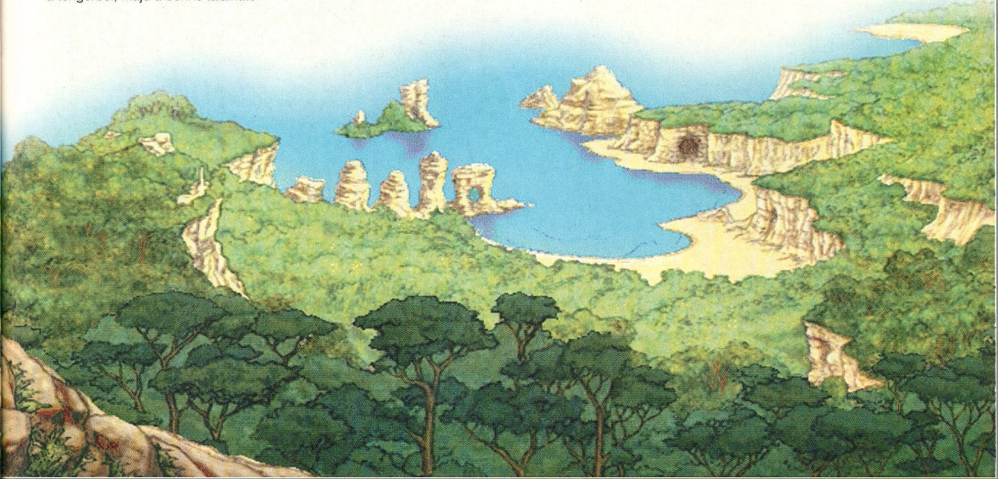
raktárban találunk egy félig letépett szállítócímkét, amin a Condor társaságot jelölték meg feladóként. Kutassuk át a házban talált újságot és vizsgáljuk meg a benne található bankkivonatot. Ebből kiderül, hogy a cég telephelye Marseille-ben található.

## MARSEILLE

Az éjjeliőr és a pitbull áll csak az utunkban. Tőlük azonban nem tudunk olyan egyszerűen megszabadulni. Menjünk le a ház mögé a tengerpartra. Vegyük fel a csáklyát, majd hajtsuk le vele a kis hidat. Nézzük meg egy kicsit közelebbről, mit is csinál az éjjeliőr. Éppen a vacsoráját készíti el, de az üres üveget bunkó módon a tengerbe hajítja. Vonjuk el a figyelmét, s így elfelejti visszacsukni a csapóajtót. Halásszuk ki az üveget a tengerből, majd a benne található csalinak egy adagot a hídra, majd ha a pitbull rásétál, egy hirtelen mozdulattal eresszük le a hidat. Még szerencse, hogy a kutyák ilyen jól tudnak úszni. Most már nem fog senki megakadályozni abban, hogy átmásszunk a kerítésen. Keressük meg a Condor raktáráruházát és másszunk fel a tetejére. A ventillátor nagyon hangos, ezért hallgattassuk el örökre a csáklyával. Lessünk be az ablakon és hallgassuk ki a rosszfiúk beszélgetését. Valahogy ki kell csalni Pablo-t a teremből. Tudjuk, hogy közelharcban semmi esélyünk vele szemben, ezért ismét cselhez folyamodunk. Adjuk ki magunkat ellenőrnek és fenyegessük meg őt egy jó kis átfogó adóellenőrzéssel. Erre alaposan beijed és megígéri, hogy mindenben a rendelkezésünkre áll. Hívjuk ki, de ne várjuk meg az ajtóban. Másszunk fel a tetőre és egy hordót dobjunk a nyakába. Most már biztonságban leszünk egy darabig. Menjünk be a raktárba és liftezzünk fel a második emeletre. Egy ládát toljunk a lift fotocellája elé és keressük meg Nico-t. Nem árt előbb egy kis fényt csinálni, mert csak így vehetjük észre a titkos ajtót. Szegény Nico itt raboskodik egy istenszobor társaságában. Szabadítsuk ki és a száját fedő ragasztószalaggal fedjük le a fotocellát. Rakjuk egymásra a ládákat, majd az emelővel emeljük fel néhány centit a nagy szobrot. Hurkoljuk a kötelet a nyakába és lógassuk fel a csigára. Együttes erővel lökjük meg és máris szabad az út.

## QUARAMANTO

Ez maga a földi paradicsom. Pálmafák, tenger, napsütés, diktatúra. Beszélgessünk el a téren zenélő indiánokkal, akik elpanaszolják, hogy a vezetőjük börtönben van tiltott népzenéért. Az ő kiszabadítása lesz az elsődleges feladatunk. Két ismerőssel is találkozhatunk, Ruby és Duanne is itt tölti a vakációját. A fickó elárulja, hogy ő tulajdonképpen a CIA embere és a teherautója tele van robbanóanyaggal. Már csak egy detonátor hiányzik ahhoz, hogy megmentse a zenészt. Nézzünk be a rendőrőrsre és ismerkedjünk meg a generálissal. Nagy nőcsábász az öreg, mivel egyből szemet vet a szemrevaló Nico-ra. Egy másik európaival is találkozhatunk az őrsön, egy bizonyos Obuier professzorral. Az ő házában kezdődött a játék. Próbáljuk megvizsgálni a térképet, de ezt biztonsági okokból nem engedi meg parancsnok. Valahogy el



kell terelni a figyelmét, erre a feladatra Nico lesz a legalkalmasabb személy. Először is szereznünk kell egy detonátort. A bányatársaság irodájában akad egy, de nem könnyű megszerezni. Beszéljük rá Nico-t, hogy készítsen egy interjút a generálissal, talán így meg tudjuk nézni a térképet. Sajnos a helyettese ott marad az irodában, így tőle is meg kell valahogy szabadulnunk. Beszéljük rá Ruby-t egy kis kirándulásra és kérjük meg az őrmestert, hogy kísérje el a hölgyet. Most már szabad a pálya. Vizsgáljuk meg a térképet, majd osszuk meg az információt a bányatársaság főnöknőjével. A detonátort adjuk át Duanne-nak, majd figyelmeztessük a foglyot. Sajnos pont ekkor ér vissza az őrmester és rögtön be is zár minket az egyik cellába. Időközben Nico igen kellemetlen helyzetbe került. El kell viselnie a generális közeledését, sőt még jó képet is kell vágnia a dologhoz. Nincs irigylésreméltó helyzetben. Kezdjük el dicsérni a szoba berendezését és csapjunk minél nagyobb zajt.

Egy idő után bejön az anya és rettenetes patáliát csap. Eközben George a börtönben a szabaduláson töri a fejét. Kérjük el a kötelet Miguel cellájából, majd próbáljuk meg lebeszélni a CIA ügynököt arról, hogy berobbantsa a falat. Még jó, hogy nitroglicerin helyett csak műtrágyával rakták tele a teherautóját. Vessük be az öreg kötél a rácsra trükköt, majd tűnjünk el a balfenéken.

## A dzsungelben

Egy sajnálatos baleset folytán elvesztettük Nico-t. A folyóparton ébredünk fel és sehol egy teremtett lélek. Rövid séta után egy misszionárius kunyhójához érünk. Rakjuk be a levélhalom közepébe az egyik papírdarabunkat, majd a szoborral csiholjunk néhány szikrát. A füst hatására a pap előbújik a kunyhóból és jól leteremt minket. Egy beteg francia nőt ápol, akit egy mérges kígyó harapott meg. Az egyetlen ellenszer egy bizonyos gyökér, de annak a lelőhelyét csak az indiánok sámánja ismeri. Kérjük meg, hogy vigyen el oda minket. Meg is teszi, feltéve, ha előbb kivasaljuk a galléját. A két malomkövet kössük össze a liánnal, majd vasaljuk ki a gallért. Az indiánok meglepően barátságosak, de sámánhoz ajándék nélkül nem engednek be. Küldjünk neki egy kis kutyakaját, de kevesli. Rakjuk be az üres dobozba a coyot követ és juttassuk el hozzá. Rögtön behívat a faluba és elmeséli a három kő legendáját. Ezek a varázsszerek egy gonosz isten újjászületését hivatottak megakadályozni. Aki birtokolja a három követ, az sikerrel szembeszállhat a gonosszal. Sajnos a köveket elrabolta egy angol és egy spanyol kalóz. Ránk vár a feladat, hogy visszaszerezzük őket. A feladat tehát adott, Nico utazik Londonba, mi pedig a kalózszigetre.

## Kalózpart

Ez a sziget valaha a kalózok búvóhelye volt. Manapság már csak egy öreg múzeum hirdeti hajdanvolt dicsőségüket. A múzeum tulajdonosai, a két öreg banya nem akar beengedni, mivel az épület

rekonstruálás alatt áll. Az építész még nagyobb tuskó, ő egyenesen el akar kergetni a szigetről. Az egyetlen normális ember a néger kisfiú, aki kitartóan horgászik a tengerparton. Halat egyelőre még nem fogott, talán a tekila féreg segít ezen a problémán. Az első fogás nem az amire számít, egy rozsdás bicikli kerül elő a tengerből. Még jó, hogy a belsejét tudjuk használni. Várjunk meg egy sikeres fogást és kérjük el a fiútól. Küldjük le a hölgyeket valami fals szöveggel a partra, majd kössük fel az abroncsot az egyik zászlórúdra. Akasszuk a végére a halacskát, mire a macska odarohan. A pillanatnyi figyelmetlenségét kihasználva szerezzük meg a labdáját. Csináljunk egy katapultot az U alakú fából és a gumibelsőből. Lőjük le a csillogó jelölőt a másik rúdról. Az építészt majd szétveti a méreg és megpróbálja visszarakni. Emlékezzünk a stílusára és rántsuk ki alóla a létrát. Most már nyugodtan megnézhetjük a tervrajzokat. Ez a pofátlan építész le akarja bontani az egész múzeumot és egy üdülőtelepet akar a helyén felhúzni. Az öreg hölgyek nem győznek hálálkodni, nekünk elég annyi, hogy beengednek a múzeumba.

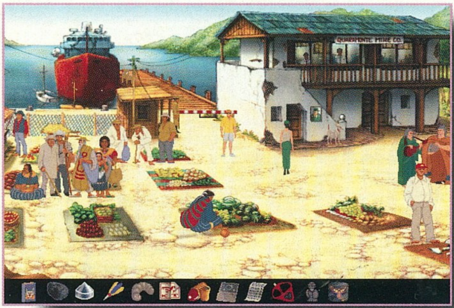
## London

Időközben Nico sem tétlenkedik. A jaguár kő nyomába ered és hamarosan a British múzeumban találja magát. Itt összeismerkedik az őrrel és egy csomó hasznos infot szed ki belőle. Váratlanul ismerős arcra figyel fel. Az öreg professzornak azonban gyorsan távoznia kell, ami nem is csoda, hiszen épp akkor lopta el a jaguár követ. Az üres vitrin zárjában van egy kulcs, aminek segítségével megszerezhetjük az obszidián kést. Meséljük el az őrnek a felfedezésünket, mire az elmegy telefonálni a rendőrségnek, mi pedig angolosan távozunk a hátsó kijáraton.

## Kalózsziget

Szóval sikerült bejutni a házba. A feladatunk roppant egyszerű, az itt található tárgyak segítségével rá kell jönnünk, hogy hová rejtette el a kalózkapitány az összerabolt kincsit. Vegyük fel a tollat, majd helyezzük a lámpást az asztalon található mélyedésbe. Vegyük le a tábláról a térképet, majd rakjuk az asztalra. A kalózláda kinyitásakor egy szemtelen tinédzser ugrik elő. A nyakában található kereszt rögtön megragadja a figyelmünket. Valahogy meg kell szerezni tőle. Kérdezzük meg a horgász srácot, hogy szerinte minek örülne egy tizenéves lány. Egy szép

kagyló biztosan felkeltené a figyelmét. Neki van is egy, de azt csak akkor adja oda, ha szerzünk neki műlegyet.. Tapasztalt horgászok tudják (külön köszönet Tóth Laci tanár úrnak, aki állítólag nagy ho-ho-horgász, de én még halat nem láttam náluk, a tippért), hogy a műlégy tollból készül. Szabdaltassuk össze a macskával a tollat, majd a foszlányokat vigyük el a srácnak. A keresztbe épített ékkövek megvilágítják a térkép egy bizonyos pontját. A Zombi sziget az, ahová a horgász barátunk fog átfuvarozni.



## LONDON

Nico szerencsétlenségére egy használaton kívüli metroállomásra tévedt. Valahogy el kell érnie, hogy kivételesen itt is megálljon egy szerelvény. A hajcsattal piszkáljuk ki a jegykiadó automatában árválkodó penny-t és mérjük meg a súlyunkat. A program nem árulja el Nico kilóinak számát, de ad egy kártyát, amit remekül fel lehet használni illetéktelen behatolásra. Feszítsük fel az irányítópultot és állítsuk a szemafort pirosra. Már csak a jegyellenőrök miatt kell aggódnunk.

## ZOMBI SZIGET

A parti szikla megmászhatatlannak tűnik, még szerencse, hogy a srácnak van egy hálója a csónakban. Egy elég nagy őserdőbe érünk, ahol könnyedén el lehet tévedni. A varacskos disznót a fúvócsővel lehet ártalmatlanná tenni. Keressük meg a sziklatűt, majd kombináljuk össze a hálót, a liánt és az irányjelzőt. Már csak egy megfelelő magaslatot kell találnunk. Barangoljunk addig a mocsárban, amíg egy hegytetőre nem érünk. A teleszkóppal nézzünk körbe, míg meg nem látjuk a csillogást. A közelben van elrejtve a kalózok kincse.

## LONDON

Ennél a résznél létfontosságú a gyorsaság. Amikor az őr kiér a látómezőnkből, nyissuk ki az ajtót és gyorsan másszunk fel a létrán. Az őr besétál a csapdába, nekünk már csak rá kell csukni az ajtót és a felmosó fával kitámasztani. Lessünk be a kajütablakon. Karzak és a professzor éppen ölik egymást, s Karzak marad talpon. Mikor egyedül marad a tetem osonjunk be a kajütbe és szerezzük meg a követ. A fojtogató lábába döfjük bele a kést, majd meneküljünk el.

## ZOMBI SZIGET

Egy filmforgatás közepébe csöppentünk bele. Ismerkedjünk meg a szereplőkkel és a rendezővel, majd készítsünk egy finom palacsintát, sok lekvárral. Adjuk oda a kaszkadőrnek, majd a száraz zsemlék közül dobáljunk be néhányat a lódarazsak közé. Ez alaposan felhergeli őket. A kaszkadőr nélkül maradt forgatócsoportnak egyetlen esélye maradt, minket alkalmazni. A kő megszerzése innen már nem lehet akadály.

## QUARAMANTO

Nico megdöbbenve tapasztalta, hogy az indián falut valaki porig égette. A hamu alatt megtalálta az egyik követ, de rá kellett döntenie egy egész hordó vizet, hogy fel tudja venni. A piramist Karzak emberei őrizték. Valahogy meg kell őket kerülni. Próbáljuk meg beindítani a felvonót. A benzincsövet vágjuk el és a cilindert töltsük fel üzemanyaggal. Vitessük fel magunkat a törpével az építmény tetejére. Ott már elég nagy a nyüzsgés. A generális és Pablo őrzik George-ot, akit épp fel akarnak áldozni az oltáron. Lopjuk el a gépfegyverhevedert, majd liftezzünk le. Vegyük fel a fáklyát, majd kérjük meg a törpét, hogy gyújtsa meg. Lobbantsuk be a benzint, majd dobjuk bele a lőszert. Az egyedül maradt generálist már nem lesz nehéz lefegyverezni. A templom belsejében az első komolyabb feladat a maya kerekek rejtélye. A majomfej alatti ajtón látható a megoldás, nekünk már csak be kell forgatni a két kereket a megfelelő helyre és benyomni a megfelelőt az oldalsó lapok közül. Ekkor az ajtón is betolhatjuk a megfelelő lapot. Leírva elég hülyén hangzik, de ha ott vagyunk akkor pillanatok alatt rá lehet jönni.

George sem kapott túl nagy feladatot. Négy ajtót kell manipulálnia a kapcsolókkal, úgy hogy egyszerre legyen mind nyitva. Ezután szabad az út az utolsó helyszínre és lehet gyönyörködni a befejező képsorokban.

Nem is igazán tudok ennél többet hozzáfűzni a játékhoz. Én nagyon élveztem és bátran merem ajánlani minden kalandjátékosnak. Az egyetlen negatívum amit fel tudok hozni, az az hogy hamar vége lett.

*Mocsy*

## INFO

| | | |
|---|---|---|
| ● VIRGIN | ■ P90 | ◆ BROKEN SWORD |
| ● REVOLUTION | ■ 28 MB HD | ◆ DAY OF THE TENTACLE |
| ● ADVENTURE | ■ 16 MB RAM | ◆ MONKEY ISLAND 1-2 |
| | ■ VGA/SVGA | |
| | ■ 2X CD | |
| | ■ SB COMP. | |

**92%**

# Conquest Earth

## "Avagy az N+1. C&C klón..."

Amióta segítettem az Imperium Galactica befejezésében és közelről láttam milyen nagy munka egy ilyen játék elkészítése, igyekszem minden programban a pozitív dolgokat meglátni és nem lebecsülni mások olykor többéves munkáját... De sajnos vannak olyan esetek, amikor ez szinte lehetetlen feladat! Sajnos ez a helyzet a Conquest Earth esetében (is): alig-alig találtam olyan elemet benne, ami miatt ajánlani tudnám... Már az Outpost 2-vel is voltak problémáim, de a Conquest Earth minden várakozásomat alulmúlta!

Kezdődött minden a sztorival: eszerint ugyanis 1997(!!!) decemberében a jupiter lakók megindulnak a Föld ellen, és mivel az űrben nem sikerült megállítani őket, a harcok helyszíne bolygónk felszíne lesz... Itt most nem szeretnék arról értekezni, hogy mennyi az esélye annak, hogy a Jupiteren gázalapú értelmes élet van, ráadásul mennyi az esélye annak, hogy nekünk, embereknek esnek, DE az biztos, hogy 1 hónap múlva nem lesz űrbányászat és pláne nem felfegyverzett űrbázisok a Föld körül! Én nagyon szeretem a sci-fi irodalmat, de ez azért túlzás! Szerintem az ilyen fantasztikus történeteknek az a lényege, hogy úgy kell előadni őket, hogy valamennyire hihetőek legyenek: például a távoli jövőbe helyezzük a történetet – ez az abszolút minimum. Vagy alkalmazhatjuk azt a megoldást is (ami nekem szintén szimpatikus és semmivel sem egyszerűbb), amit az Outpost2 készítői alkalmaztak, vagyis, hogy komoly kutatásokat végeznek és a ma technikájából próbálnak hihető (közel)jövőképet felrajzolni! Persze, ha decemberben tényleg megindulnak a jupiter lakók, akkor elismerem, hogy a fiúk akik ezt a programot írták, tudtak valamit...

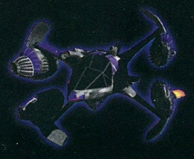
Szóval a nagyon blőd történetet elmeselő intro után következnek a további megpróbáltatások! A faj kiválasztása (mert persze a gonosz jupiter lakókat választhatjuk, hogy leigázzuk a Földet!) és a nehézségi szint meghatározása után jutunk el a küldetés típusának kiválasztásához. A "mission game" a Command&Conquer stílusához próbál hasonlítani: itt adott egységekkel és/vagy erőforrásokkal le kell győznünk egy adott (kis) területen a másik fajt. A "campaign game" pedig kicsit az X-Com-hoz hasonlít: az előbbi stílusú küldetéseket most a játékosnak kell előkészítenie – vagyis nekünk kell gondoskodni az egységek kifejlesztéséről és legyártásáról is.

Kezdjük rövid áttekintésünket a küldetéses játékmóddal! Az első ami nekem itt feltűnt, az a pocsék irányítás volt: nem tudom miért kellett mindent pont az inverzére változtatni a korábbi játékokhoz képest! Mindenesetre sikerült elérni, hogy az első fél órában gyakorlatilag mindig rossz gombbal klikkeltem... Közben azonban kiderült egy sokkal komolyabb probléma is: nevezetesen az, hogy az egységek abszolút idétlen módon mozognak, ha célpontot adok nekik! Ugyanis nem az történik, hogy a távolabbi egységek szépen közelebb jönnek, és amint lőtávolba érnek elkezdenek tüzelni a célpontra, hanem ott ahol vannak megállnak és elkezdenek a megadott irányba lövöldözni... Mondanom sem kell, hogy nagyobb távolságok esetén meglehetősen kevés sikerrel teszik ezt! Az már csak hab a tortán, hogy a veszettül tüzelő egységek kézigránátjai semmiféle sebzést nem okoznak saját egységeinknek! Így már aztán teljesen realisztikus a dolog... Lehet, hogy ilyen "lőtávolság és odamenés" probléma miatt fordult elő az is, hogy ha éppen nem figyeltem oda, akkor egységeim birkaként álltak, amíg az idegenek lemészárolták őket – pedig a gépkönyv feszt állította, hogy azonnal felveszik a harcot az őket megtámadókkal. Így persze szükséges, hogy egyszerre több helyszínt is lássunk a jobb oldali kis ablakokban – ami egyébként nem rossz ötlet, de nem menti az előbbi gyengeségeket!

Miközben – agyamat cseppet sem túlerőltetve – haladtam a küldetésekkel (ez magyarul azt jelenti, hogy stratégiai elemet nem nagyon találtam, inkább mészárlás volt az egész), vetettem egy-két kritikus pillantást az SVGA hi-color (16 bites) grafikára. Bár inkább ne vetettem volna! Elvileg nagyon szép a nagy színmélység, de szerintem ennek nem azt kellene jelentenie, hogy a képernyők tarkabarkák és összevissza vannak borítva olyan (fény) effektekkel, amik teljesen feleslegesek és csak az áttekintést rontják! Gyakorlatilag az egyetlen

## GALÉRIA

Mint a képekből kiderül a grafikával nem volt baj, de hát a játékmenet...



elem, ami szép volt és ki is használta a színeket, az a robbanások grafikája volt. Más helyeken viszont a grafika egészen primitív: a kénfelhő mozgása például a sok évvel ezelőtti szintet sem üti meg…Az animációkkal sem voltam megelégedve: csúnyák, lassúak és ráadásul

kikapcsolhatatlanok. Ez itt még csak a küldetések között zavart, de a stratégiai résznél már sajnos súlyosan akadályozta a játékmenetet is (a fejlesztésnél és gyártásnál körbeforgó egységek animációira gondolok)!

Mindezen hibákat azonban megbocsátottam voltam, ha a stratégiai rész kiváló lett volna! De sajnos itt csak tovább folytatódott a kínlódás! A legnagyobb hibának itt az időbeállítás nehézségeit találtam: szélsőséges esetben 1 másodperc 1 napot jelent, vagyis két másodperc alatt elveszíthetünk egy várost. Elég, ha kicsit melléklikkelünk az időállító nyílnak és máris tölthetjük vissza az állást – a főmenüből, mert persze csak onnan lehet ezt az akciót végrehajtani. Nem véletlenül említem az időkezelés problémáját az első helyen! Ugyanis szerintem egy jó stratégiai játékban két dolgot minimum meg kell oldani: az időállítást, hogy kompenzáljuk az ember és a gép irányítási sebessége közötti különbséget, valamint jó mesterséges intelligenciát kell kreálni, hogy kompenzáljuk az emberi agy stratégiai előnyeit a géppel szemben. Persze nem azt állítom, hogy bármelyik játékban itt mesterséges intelligencia lenne! Dehogy van! De már az is eredmény, ha azt hisszük… Sőt azt is el tudom fogadni, hogy mindig hátrányból indulunk és a gép kicsit csal is magának – de ehhez már nagyon jó tulajdonságokat kell a játéknak felmutatnia!

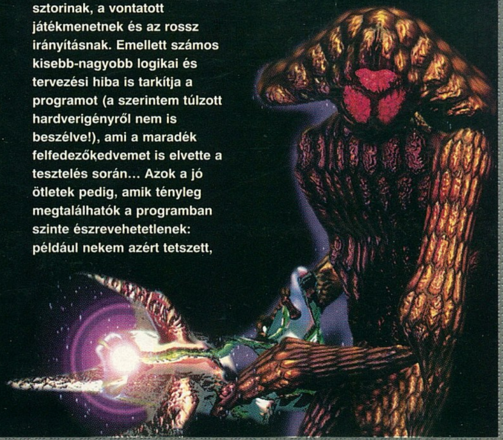
Ami viszont feltette az i-re a pontot, az a fejlesztés "zseniális" megoldása volt! Számomra teljesen érthetetlen, miért kell ezt városonként(?!) csinálni? Ráadásul az egész fejlesztési kínlódásnak semmi értelme a szállítások játékbeli megoldása miatt (minden átszállítható bárhová egyetlen pillanat alatt és onnantól ott is gyártható)! Ezek után azok az apróságok, hogy kiadott fejlesztési és gyártási parancsaim időnként eltűntek és újra be kellett adnom őket (a már korábban említett szuper-lassító grafikai megoldásokkal kisérve) – már szinte elhanyagolhatónak tűntek. Esetleg még azt is

említhetném, hogy a két fél gyártási sebessége is teljesen kiegyensúlyozatlan – ami megspékelve a korábbi irányítási gondokkal nagyon lelassítja a játékmenetet – vagyis sokáig tartanak az egyes "mészárlások".

## Összefoglalva a véleményemet

A Conquest Earth közepes grafikával rendelkezik, amit nem ment meg a nagy színmélység sem a középszertől, mert a lehetőségek messze nincsenek kihasználva. A zene és az effektek is meglehetősen közepesek, a játszhatóság pedig csapnivaló! Ez egyrészt köszönhető a gyenge sztorinak, a vontatott játékmenetnek és az rossz irányításnak. Emellett számos kisebb-nagyobb logikai és tervezési hiba is tarkítja a programot (a szerintem túlzott hardverigényről nem is beszélve!), ami a maradék felfedezőkedvemet is elvette a tesztelés során… Azok a jó ötletek pedig, amik tényleg megtalálhatók a programban szinte észrevehetetlenek: például nekem azért tetszett, hogy az idegenek technológiája lényegesen eltér az emberekétől és az egységeik fejlesztése is alapvetően más módon történik… A műholdak is jó ötletnek tűntek, de az irányításuk már meglehetősen idétlenre sikeredett! Így aztán végül – kezdeti nagy fogadkozásom ellenére – igencsak negatív lett a kicsengése a cikknek, ezért ezt némileg ellensúlyozandó még egyszer leírom, amit egyértelműen pozitívnak találtam, csupa nagybetűvel: A ROBBANÁSOK SZÉPEK! Sajnos ez minden, amit mondhatok…

*Pellus*



## Info

- Electronic Arts
- Ascaron
- Kaland

- P90
- 212 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- C&C
- Red Alert
- X-COM

**55%**

# Lands of Lore 2

## GUARDIAN OF DESTINY

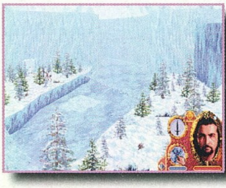
A Westwood cégről nem nagyon lehet azt elmondani, hogy elhalmozna bennünket játékokkal. Örülhetünk neki, ha évente megjelenik egy játékkal. A tavalyi év vitathatatlanul a Red Alert-é volt, de idén még nagyobbat akartak durrantani. Hihetetlen, de mégis igaz, megjelent a Lands of Lore 2. Közel három évet csúszott a program, szerintem sokan el sem hitték, hogy valaha is megjelenik. Elöljáróban el kell mondanom, hogy ez a leírás nem lesz egy végigjátszás. Most mondhatnám azt, hogy kevés volt az időm, meg hogy elromlott a gépem, de az igazság az, hogy nem bírtam még megcsinálni. Ez az egyik leghosszabb kaland-szerepjáték, amivel valaha is dolgom volt. Négy CD a Lands of Lore 2, van tehát mit csinálni benne.

A kerettörténet animációja minden dicséretet megérdemel. Elkövették a készítők azt a hibát, hogy a digitalizálást is belevették a felhasznált technikák közé. Ismét megjelentek a háttértől élesen elütő színészek, akik igen nagy átéléssel próbálják megszemélyesíteni a szereplőket. Két karakter, Luther, a főhős, és Dawn a mágushölgy igen jól el lett találva. A lány az egyik legszebb varázslóhölgy akit valaha is láttam, a baj csak az, hogy nem mindig a megfelelő időben riszálja a csípőjét. Ettől eltekintve azonban jól alakítja a szerepét. Nem is ez a legnagyobb gond a LOL 2-vel. A probléma az, hogy nem lehet a szöveget kiíratni a képernyőre. Ez elég nagy gond, mivel a színészek amerikaiak és így nem mindig lehet érteni a mondandójukat, főként ha nem humanoid karakterről van szó. Ezzel kapcsolatos az is, hogy eléggé hiányolom a játék alaphangulatát megadó többoldalas leírásokat is. Vegyük például a Krondor-t, ott Feist mester novellája legalább 50%-kal emelte a játék színvonalát. Most erről szó sincs.

Ez volt az első komoly probléma, sajnos akadt még néhány. A LOL 2 eredetileg RPG-nek készült, de sajnos nem a klasszikus értelemben. Nálam az RPG azt jelenti, hogy egy kezdőkből álló csapatot kell istápolnom egy veszélyekkel teli világban. Feladatokat oldok meg, szörnyeket mészárolok le (vagy fordítva és akkor visszatöltök) és az arcomon elégedett mosollyal figyelem, hogy az embereim (elfek, mocsári törpök, gyíkemberek) egyre könnyedebben veszik az akadályokat. Mindig halálra idegesítettek azok a játékok, ahol a főellenfél legyőzhető egy kezdő partival is, csak elég kitartása legyen a játékosnak. Kicsit röhej, hogy még a két normális Beholder-ben is fel lehet aprítani a gonoszokat (beholder + vörös sárkány) egyszerű oldalazással. Ez hülyeség és szerencsére az újabb szerepjátékok már ezen továbbléptek. A LOL 2-vel is pont ez a probléma. Már 19/18-as harcos-varázslóm van, de igazából nem

## GALÉRIA

Hiába mondja mindenki, hogy a Lands of Lore 2 kapja meg az év szerepjátéka címet, szerintem nem érdemli meg. Én nem rá fogok szavazni.



veszek észre rajta semmi különös változást. Már a játék elején lehetett szerezni neki egy tűzkardot, ami szinte legyőzhetetlenné tette.

belemélyedni a kerettörténetbe, ki is valójában ez a szimpatikus fiatalember a képernyőn.

Innentől az ellenfelek már nem nagyon jelentettek problémát. Még szerencse, hogy a karakter fejlődése nem csak a lemészárolt ellenfelek számától függ. Növekszik a szintünk akkor is, ha valamilyen fejtörőre rájöttünk vagy helyesen oldottunk meg egy feladatot. Nagyon tetszett az is, hogy kétféleképpen oldhatjuk meg a problémáinkat. Az egyik módszer az, hogy eljátsszuk a brutális vadállatot, akit nem érdekel senki és semmi. Ebben az esetben megölhetünk mindenkit, akár az egész őserdőt kiirthatjuk, csak azért mert az öldöklés tapasztalati pontokat ad. A másik módszer már sokkal kifinomultabb. Itt egy cinikus embert alakítunk, aki mindent megtesz azért, hogy megszabaduljon az átoktól. Ennek eléréséhez még az ellenséggel vagyis a jófiúkkal is hajlandó szövetkezni. Ez már sokkal szimpatikusabb az én lelkivilágomnak. Bevallom őszintén én nem mészárosként rontok egy élettel teli dzsungelbe, azt lesve, hogy hol mozdul meg valami amit le lehet dőfni. Ha már az előbb említettem azt a bizonyos átkot, akkor nem árt egy kicsit

## Előzmények

Aki emlékszik még az első részre, az tudja, hogy a főellenfél egy Scotia nevű, igencsak ellenszenves boszorkány volt. Ez a nyanya előkapart valahonnan egy maszkot, mely segítségével képes volt alakot váltani. Bámulatosan tudta változtatni az alakját, egyszer kifordított bundakesztyű, máskor papucs orrán pamutbojt... (Most veszem észre, hogy ez majdnem olyan, mint a Pom-Pom meséi.)

Hősök egy csoportja azonban betett a vén banyának. Előtte azonban még mágikus úton átadta a fiának a maszk varázserejét. Mi lennénk azok a szerencsések, akik megkaptuk ezt az átkot. Más palotát és hercegkisasszonyt kap, mi pedig átkot. Ilyen az élet. A maszk varázserejére viszont egy gonosz istenségnek van szüksége, aki éppen újjászületőben van. Tehát egy olyan figurát alakítunk, akit a jó és a rossz oldal egyaránt kézre akar kaparintani.

## Alakváltás

Háromféle alakot vehetünk fel. A normál emberi megjelenésünk a leghasznosabb. Ilyenkor használhatunk fegyvereket és csak ekkor hatnak ránk a mágikus cuccok is. Ebben a formában még mágiát is használhatunk.

A játék első részében még nem tudjuk befolyásolni az átkot. A második alak egy kicsit brutálisra sikeredett. Ekkor egy behemót szörnyeteg bőrébe bújunk be, aki nem túl népszerű a környék lakói körében. Ne nagyon flangáljunk ebben a formában, mivel hamar lenyilazhatnak a polgárok. Nekem a kis gyík volt a legszimpatikusabb. Természetesen ő a legjobb varázsló, de a közelharcban igen gyengén szerepel. Az alakváltás leghasznosabb mellékhatása, hogy maximumra ugrik az egészségünk. Nagyon sokszor a legrosszabb pillanatban változunk át, kicsit kellemetlen ha pont egy szűk alagútban történik az átváltozás. Később a játék során kapunk olyan varázslatot, ami megakadályozza az átok működését. Addig azonban elég hosszú idő el fog telni.

## Mágiahasználat

A játék elején csak kétféle varázsosztályt ismerünk. Az egyik a gyógyítás a másik pedig a szikra. Egy osztálynak öt ereje van. Az egérgomb lenyomásával tudunk választani a varázslaterősségek között. A varázsosztály felett kigyullad egy kis lámpa, az jelzi az erősséget. Ha többféle varázslatra vágyunk, akkor bizony azokat meg kell keresnünk először. Ezek különféle varázstekercsekre lettek felírva, melyeket jól elrejtettek. A tekercseket úgy kell működtetni, hogy a karakter arcképén használjuk egy jobb klikk kíséretében. Abban az esetben, ha már ismertük azt a csoportot, akkor a tekercsen lévő varázslat aktivizálódik. Idővel megkapjuk azt a varázsosztályt, mely segítségével irányíthatjuk az átkot. Először még csak le tudjuk állítani az átalakulást (messze ez a legjobb spell az egész játékban), később azonban direkt átalakulhatunk akár gyíkká, akár szörnyeteggé. Nem árt megjegyezni, hogy ilyenkor az egészségünk mindig a maximumra ugrik, tehát kevesebb manából meg lehet úszni egy teljes felgyógyulást. Az idézés osztály hatására különféle teremtmények jelennek meg a szolgálatunkra. Értelemszerűen

magasabb szinten sokkal erősebb segítő érkezik. A prizma osztály az érzékek becsapására szolgál. Ekkor általában láthatatlanná válik a hős vagy megduplázódik. Az igazat megvallva nem használtam egyszer sem, mivel nem volt rá szükségem. Ugyanígy jártam a végzet ködével is, mely különböző erősségű szellemeket idéz meg, én inkább lecsaptam őket. Normál esetben csak négy szintet használhatunk egy osztályból, de elárulom, hogy van egy ötödik is. Ehhez csak akkor

férhetünk hozzá, ha feltöltjük magunkat egy varázsszerrel, az ősi mágia kövével. A hatása csak időleges, de a hatás lenyűgöző. Csak végszükség esetén érdemes használni. Nem árt tudni, hogy a szikra varázslattal be tudunk lobbantani bizonyos dolgokat. Ilyenek az olajoshordók, a fáklyák és az olajtavak. Vigyázzunk, hogy ne álljunk túl közel a robbanás epicentrumához, mert átok ide vagy oda, nem vagyunk tűzállóak.

## Tárgyak, felszerelések

Igen bosszantó, hogy nagyon kevés tárgy lehet egyszerre nálunk. A baj az, hogy nem tudjuk mikor lesz szükségünk egy látszólag haszontalannak tűnő tárgyra.

Rengeteg varázstárgy komponens létezik, ezeket egymáson kell használni és szerencsés esetben kapunk valamilyen varázseszközt. Rosszabbik esetben elcsesztük mindkét összetevőt. A komponenseket úgy kell összeszednünk a természetben. Néha meg kell vágnunk egy fát, máskor meg össze kell törnünk egy kristályt. Érdemes mindennel kísérletezni, soha nem lehet tudni mi sül ki belőle. A fegyverek és a páncélok tekintetében érdemes előnyben részesíteni a mágikus cuccokat. Az igazat megvallva sokat nem számítanak, de a lelkiismeretünk megnyugtatása érdekében használjuk őket. Viszonylag már a játék elején megtalálhatunk egy

szuper kardot (great sword of fireball), mely nálam kitartott a játék végéig. Nem volt meg az a jó kis átmenet, mely a többi RPG-re oly annyira jellemző. A bal kézbe kerül a közelharcra alkalmas fegyver, a jobba pedig a távolsági. Ha elég messze vagyunk egy ellenféltől, akkor automatikusan a távolsági fegyvert fogja használni. A pajzsok és a páncélok értelemszerűen a védelmünket növelik, de egy kis mozgással elérhetjük azt, hogy az ellenfelek szinte el sem találnak.

## Mozgás

A karakter irányítása történhet billentyűről, illetve egérről. Én részemről inkább a klaviatúrát részesítettem előnyben. Luther a gyalogláson kívül még tud ugrani és szükség esetén még le is hajol. Az ugrásnál természetesen a gyík jeleskedik, a szörny rekordja 3 centi. Úszni viszont egyik sem tud, ne is próbálkozzunk a mélyebb vizekkel. Ellenben néha Krisztus módjára át tudunk szaladni a vízen. Nem lehet tudni miért, megint csak próbálkozni kell. Ez volt az egyik nagy problémám a játékkal kapcsolatban, nagyon sokszor történtek olyan események, amelyeket nem tudtam megmagyarázni. Nem tehettem mást, elfogadtam őket, úgy ahogy voltak. Az ugrálós részeknél meg aztán végképp betelt a pohár. Nem igazán értettem, hogy egy szerepjátékban miért teszik próbára az ügyességünket. Egy-két ilyen rész még elment volna, de az már mégiscsak túlzás, hogy a legnehezebb feladatok a platformon való ugrándozások. Ez roppant dühítő volt helyenként. Volt egy olyan

rész, ahol egy sima falon kellett úgy feljutnunk, hogy körülbelül húsz egymás felett álló platformra ráugrunk. Elég egyetlen apró hiba és máris a mélyben találtam magamat. Külön bosszantott, mikor a táv felénél átváltoztam óriássá, s mivel az nem tud ugrani, ott dekkoltam legalább öt percig és szidtam azt, aki kitalálta ezeket az ügyességi részeket.

## Ellenfelek

Kevesen vannak az igazán kemény ellenségek. A legtöbbször csak békésen mászkálnak az erdő lényei és csak akkor támadnak, ha nem hagyjuk békén őket. A legrosszabbak a mágiahasználók. Ezek néha egy varázslattal még az életerőnket és a manánkat is el tudják lopni. Őket kell először kiirtani. Nagyritkán egyszerre többen is ránk támadhatnak, ilyenkor bizony szégyen a futás, de hasznos.

## Szintek

Mindig is gyanakvással fogadtam az egykarakteres real-time RPG-ket. Már az Ultima Underworld-öktől sem voltam hanyatt esve, de azért azokban inkább a szerepjáték szint dominált. A LOL 2-ben nagyon leegyszerűsítették a szintválasztást. Ebben a játékban egyszerre vagyunk harcosok és mágusok. A szintek emelkedésével együtt növekszik az élet- és manapont, illetve azok növekedési üteme. Szimpatikus a játéktól, hogy nemcsak azért ad tapasztalati pontot, ha legyilkolunk valakit, hanem a feladatok sikeres megoldásáért is. Így fordulhatott elő, hogy összesen csak négy szörnyet öltem meg, de már 6/5-ös harcos/varázsló voltam. Ez egy kicsit vicces volt.

## Vélemény

Egy kicsit bajban vagyok, amikor egyértelmű véleményt akarok mondani a Lands of Lore 2-ről. Ez szerintem egyszerűen lehetetlen. Az aki még soha az életében nem játszott komoly szerepjátékkal, az zabálni fogja. A tapasztaltabbak azonban már hangot fognak adni a kételyeiknek. Szerintem a LOL 2 inkább egy akció-kaland játék. A szerepjátszáshoz valljuk be őszintén nem sok köze van. Igazából nem is lehet jó RPG-t csinálni valós időben, egy karakterrel. Nem voltam elragadtatva a grafikától sem. Most nem az átvezető animációkra gondolok, hiszen azok a már megszokott Westwood színvonalon készültek el. A gond inkább az ellenfelek megjelenítésével vannak. Azok valami iszonyatosan csúnyák. Pixelesek, nincsenek éles körvonalaik és ráadásul szegény Bacata úgy néz ki benne, mintha most jött volna a C-64 képernyőjéről. Ennél azért sokkal többet vártam volna a grafikusoktól. Nagyon remélem, hogy a 3Dfx patch sokat fog javítani ezen a helyzeten. Ha minden igaz, akkor valamikor november elején fog megjelenni. A sebességgel nem volt sok gond, bár a fedett helyeken beszaggatott egy kicsit a program. Azt hiszem, hogy a Lands of Lore 2 az utolsó olyan nagy játék, amelyet megcsináltak DOS alá. Lezárult tehát a DOS-os alkotások kora, de valljuk be őszintén ez nem is olyan nagy baj. Eleinte persze voltak problémák a DirectX-es játékokkal, de mostanra kinőtték a gyermekbetegségeiket. Sokak szerint a LOL 2 gyorsabb Windows alatt, mint DOS-ban. Ha valaki két évvel ezelőtt ezt mondja nekem, komolyan kinevetem. Úgy néz ki, kezdenek beletanulni a programozók a Windows rejtelmeibe. A gépigény természetesen növekedett, de nem szabad elfelejteni, hogy a processzorok árai is hatalmasat zuhantak. Emlékezzünk csak vissza, hogy annak idején mennyiért vettük meg a 486-os gépeinket, szerintem reál értékben ma sem költünk sokkal többet a hobbinkra. Természetesen nem a csúcsszuper gépekre gondolok most, hanem a még megfizethető középkategóriára (16MB RAM, P166, 3Dfx).

A fentiek ellenére azonban elég jó véleményem van a programról. Mint már említettem nagyon hosszú, és ez mostanában bizony ritkaság számba megy. A négy CD-t teljesen megtöltötték animációkkal, de ez szerencsére nem ment a játék rovására. A LOL 2-vel érdemes játszani minden kalandor beállítottságú játékosnak, az RPG-sek viszont jobban teszik, ha más felé keresgélnek.

*Mocsy*

## Lands of Lore 1: Throne of Chaos

Bizony nem mostanában jelent meg a Lands of Lore 1. Akkoriban igen népszerűek voltak ezek az RPG-k és a Throne of Chaos hatalmas sikereket ért el. A játékban több karakter közül választhattunk (harcos, mágus, huline) és nem csak egyedül kellett a feladatokat megoldanunk. Akik játszottak az első résszel azok számára ismerős lehet a jó öreg Bacata, Dawn és a Draracle. A program igen nehézre sikeredett, jóval keményebb dió volt mint a Beholder (melyet szintén a Westwood cég készített, legalábbis az első két részt) sorozat. Sokak szerint grafikailag nagyot fejlődött a második rész, bár szerintem ez csak félig fedi a valóságot. Érdemes azonban összehasonlítani a képeket a két játékból, ennyit fejlődött a számítógépes játékok színvonala öt év alatt. Lehet, hogy öt év múlva ugyanígy rá fogunk csodálkozni majd a harmadik részre?

## Info

- Virgin
- Westwood
- Kaland-RPG

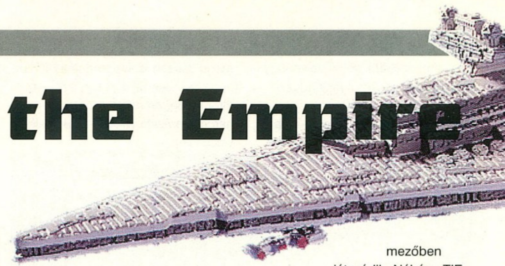
- P100
- 80 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

◆ Lands of Lore 1

**92%**

# Shadow of the Empire

## LÉPEGETŐ VS. HÓSIKLÓ



A Shadow of the Empire igencsak vegyes fogadtatásban részesült a megjelenésekor. A stílust tekintve leginkább a Rebel Assault-hoz lehet hasonlítani. Most nem kell semmi komoly programra számítani. Ez a játék egyszerűen csak szórakoztatni akar és ez sikerül is neki. Aki egyszer nekiáll játszani a programmal az nem fogja tudni abbahagyni. Lázi barátom a legjobb példa erre. Köztudottan nagy Amigás és hacsak teheti, szidja a PC-ket. Egy októberi hétvégén azonban megmutattam neki a SOTE-t és rögtön beleszeretett. El is határozta, hogy egy Amigás turbókártya helyett inkább egy 3Dfx-be fektet be. Ez sajnos elkerülhetetlen, mivel a játék csak valamilyen 3D-s gyorsítókártyával fog működni. A legjobb természetesen egy 3Dfx, mivel erre optimalizálták. 10 pályán keresztül folyik az akció. A legjobb pálya azonban vitathatatlanul az első. Itt a Hoth bolygón kell a birodalmi lépegetőket helyretenni. Egy hósiklóval repülünk és a híres szigonyágyút is bevethetjük. Vizuálisan egyszerűen lenyűgöző, nincs szebb látvány, mint amikor halált megvető bátorsággal átrepülünk egy nagy AT-AT walker lába között. Az már csak hab a tortán, amikor a szigonykötélbe gabalyodva pofára esik a lépegető. Persze le lehet lőni lézerrel is, de akkor a pálya végén nem kapunk plusz életet. A következő szint a bázis belsejében játszódik. Itt a főhőst, Dash Rendar-t irányítjuk. Őróla annyit kell tudni, hogy Han Solo jó barátja, csempész és több rendszerben körözik. A második pályán be kell kapcsolni a generátorokat és el kell menekülni a jégbolygóról. Itt egy AT-ST walker (chicken walker) lesz a főellenfelünk. Nem olyan nehéz legyőzni, a lényeg az, hogy mindig mögé kerüljünk és a testét lőjük. A harmadik pálya egy aszteroida mezőben játszódik. Néhány TIE vadászt és TIE Bomber-t kell hidegre tennünk. A legnagyobb veszélyt a bombázók torpedói jelentik, de ezeket is ki lehet lőni. Az Outrider-en van egy rakétavető, melyben egyszerre öt torpedó fér el. Nyugodtan ki lehet lőni őket, hiszen egy idő múlva újratöltődnek. A negyedik pályán egy orgyilkos robotot, IG-88-at, kell megkeresnünk. Egy vonat tetején kell különféle akadályokat kikerülni. Az akrobata mutatványok mellett érdemes egy kicsit körbenézni, mert sok ismerős ronccsal is találkozhatunk. Ilyen például a csillagromboló parancsnoki hídja vagy a java homokjáró. IG-88 elég veszélyes, főként ha közel megyünk hozzá. Távolról viszont elég könnyen le lehet lőni. Mielőtt végeznénk vele, sikerült kiszedni belőle, hogy Boba Fett a Zhar rendszerbe menekült. Itt kell őt megkeresnünk. Ezen a pályán egy új felszerelés mutatkozik be, a jet-pack. Vigyáznunk kell azonban, hogy túl ne melegedjen, mivel jó nagyot lehet vele esni. Boba a pálya végén vár minket. Az IG-88-as elleni taktikával gyorsan meg lehet verni. Miután levertük meg kell még küzdenünk a hajójával, a Slave 1-gyel is.

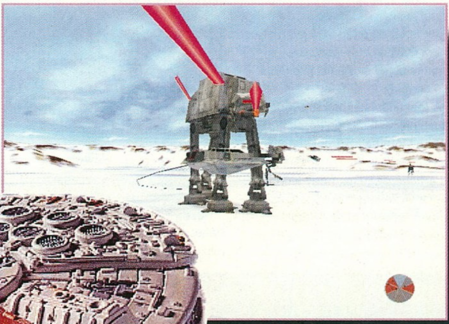
A legkönnyebben úgy lehet legyőzni, hogy átkapcsolunk a lila fegyverre és egy szintre emelkedünk vele. A következő pálya ismerős lehet a Star Wars rajongóknak. A

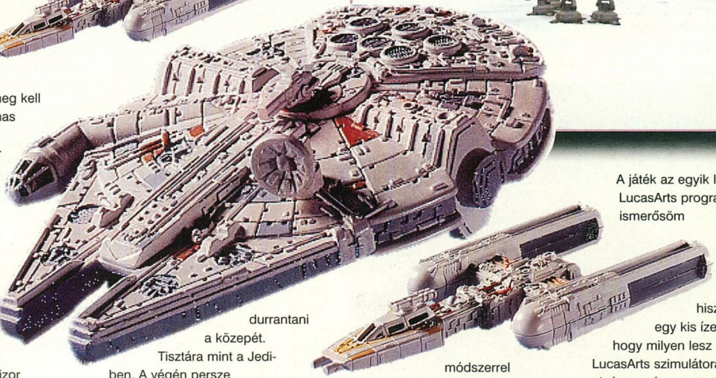
Tatooin bolygón vagyunk és Luke Skywalker bőrére kell vigyáznunk. A Jedi visszatérből ismert járgánnyal kell utolérni a banditákat Mos Eisley utcáin. Ha a falnak szorítjuk a rosszfiúkat egy idő után kiesnek a versenyből. A sivatagban már nemcsak a motorosoktól kell tartanunk, hanem a nagy Sarlacc szörnytől is. Obi-van Kenobi régi házánál találkozhatunk Luke-kal, akinek sikerül egy elég vad küldetésbe belerángatni. Egy teherszállító hajóról kell megszereznünk egy számítógépet, mely a második Halálcsillag tervrajzait tartalmazza. Előtte azonban még meg kell küzdenünk egy hatalmas rakódó robottal. Az utolsó fejezetben Xizor herceg palotájába kell behatolnunk.

A csatornákban még víz alatt is kavarhatunk, bár a diagonákra nem árt vigyázni. Ugye mindenki emlékszik még rájuk a Csillagok Háborúja hulladékzúzójából? Az utolsó előtti helyszín Xizor palotája. A végén egy gladiátor robottal kell megküzdenünk, aki elég kemény ellenfél. Először a lábait, majd a törzsét, végül pedig a fejét kell felrobbantanunk. A végső leszámolásra az űrben kerül sor. Xizor herceg űrbázisát kell megsemmisítenünk. Itt segítséget is kapunk egy birodalmi csillagromboló által. Úgy látszik Vader nagyúr megelégelte Xizor cselszövéseit. Először a Viper-et kell eltakarítanunk, majd az űrállomás lövegtornyait kell felrobbantanunk. Ezután a reaktort kell szétlőni. Ehhez be kell repülni a bázis belsejébe és szét kell durrantani a közepét. Tisztára mint a Jedi-ben. A végén persze szétrobban a bázis, de nem lehet tudni Dash kijutott e a bázis belsejéből. Ehhez még egyszer végig kell játszanunk a játékot, de most már közepes szinten. Ezzel a módszerrel elérik a készítők, hogy többször is végigjátsszak egy programot. Nem rossz taktika. A játék egyedülálló a maga nemében. Egyszerűen szórakoztatni akar és ez tökéletesen sikerül is neki.

## Boba Fett

Az öreg Fett az egyik kedvenc karakterem a filmből. A Clone háborúkból megmaradt páncélt visel és Jabba egyik legjobban fizetett fejvadásza. Ő volt az, aki fogságba ejtette Han Solo-t. A Jedi-ben történt egy apró kis malőr, Han Solo kiszabadításakor a nagy Sarlaccc gyomrában kötött ki. Persze hiba lenne azt gondolni, hogy ilyen könnyedén el lehet intézni a galaxis leghírhedtebb fejvadászát. Elmondása szerint kicsit megfeküdte a szörny gyomrát. Öt évvel az események után ismét felbukkan és eltökélt szándéka, hogy bosszút áll a felkelők vezetőin.





A játék az egyik legjobb LucasArts program. Az összes ismerősöm teljesen el volt ragadtatva tőle. Azt hiszem kaptunk egy kis ízelítőt abból, hogy milyen lesz a jövő komoly LucasArts szimulátora. A SOTE-t elnézve már nem tartom olyan lehetetlennek a második Halálcsillag belsejében a száguldozást.

*Mocsy*

## Info

- Virgin
- LucasArts
- Akció

- P133
- 50 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA/SVGA
- 4x CD
- SB comp.

◆ Rebel Assault 1-2

**91%**

# Total Annihilation

## TOTÁLIS FEGYVER

Akik ismerik a stratégiai játékok piacát, azok tudják, hogy igazából a Westwood termékek uralják a piacot. Persze könnyű volt a helyzetük, a Dune igencsak beállította az utat, amit idáig követett is rendületlenül a cég. Konkurrens igazából nem akadt, csak korábban és később rámozduló klónokról szóltak a híradások. Azonban hölgyeim és uraim nekem jutott a szerencse, hogy bejelentsem az első olyan programot, mely ugyan nagyon sokban különbözik az etalonnak tartott Red Alert-től, azonban egy összehasonlításban igencsak megállja a helyét, sőt véleményem szerint le is körözi a híres elődöt. Lássuk tehát a hónap sztárját, mely ha nem csalatkozom bízvást számíthat az év stratégiai játékának dicső címére.

A real-time játékban a jövőbe kalauzolnak el minket a készítők, ahol is a Core és az Arm csapatok vívják elkeseredett küzdelmüket. A harc érdekessége az, hogy klónozott seregek vívják egymás között, és az már csak a hab a tortán, hogy mindez a béke miatt tört ki. Az emberi létet szinte véglegtekig meghosszabbító tudományos áttörés egy csapásra eltörölte a békét, hiszen így már volt értelme harcolni a galaxis feletti uralomért...

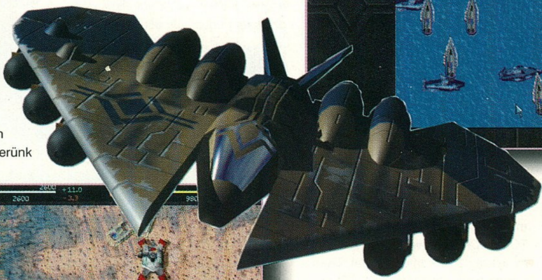
Szerencsére nekünk csak a kényelmes székünkbe kell belesüppednünk a háború menete alatt, azonban garantálom, hogy nem fogunk unatkozni. A játékkal ismerkedőknek mindenképpen az Easy szintet ajánlom, feltéve ha nagyon erősnek érezzük magunkat. Később persze ezt meg fogjuk bánni, no de sebaj.

Belevágva a sűrűjébe kezdjük a nyersanyagokkal. Minden dolgunk (általában) működéséhez energiát, a legyártásához pedig még fémet is igényel. A mindenkori készleteinkről a képernyő felső soraiban látható kis csíkok adnak tájékoztatást. Látható itt a maximális készletünk (tárolókkal növelhető), a jelenlegi mennyiségünk, valamint érdekességképpen a jelen pillanatban felhasznált mennyiség, illetve felette a termelt mennyiség. Nem elégséges az, ha nyugodtan ülünk a babérjainkon egy maximális készletnél, hiszen ez pillanatok alatt elfogyhat egy komolyabb termelési folyamat beindításánál, ilyenkor pedig ez az életünkbe kerülhet. Az alapszabály mindig az, hogy a lehetőségekhez képest mindig többet termeljünk, mint amit felhasználunk (rövid időszakokat kivéve), a tároló kapacitásunkat pedig mindig bővítsük az ésszerűség határáig. Jobb, ha az elején belejövünk a dolgokban, hiszen extrém dolgokat is fogunk majd tapasztalni. Az érc termelésében a legelső lehetőség a sima Metal Extractor lesz, melyet azokra a pontokra érdemes építeni, ahol a képernyőn megjelenő Metal Deposit felirat tanúskodik az érc jelenlétéről. Máshova is építhetjük, azonban itt nem fognak termelni. Természetesen azért van rögtön kivétel is, hiszen az utolsó világokban tiszta fémből álló bolygón harcolunk, így akárhova letehetjük. Léteznek fejlettebb bányák is, ilyen pl. a Moho Mine, mely kb. 5-6szor annyi ércet termel.

## GALÉRIA

1, Valahogy így néz ki a csatatér egy tömeges támadás után. 2, A multi-player rémálom, a rakéta becsapódás előtt. 3, Az Advanced Construction Aircraft előnyei - szinte mindenhova építhetünk. 4, Ilyenkor már könnyű dolgunk van, a pálya befejezéseképpen a Commander elfoglalja a Galaktikus kaput, ami a következő Core világba vezet.

Az áram termelésénél egy kicsit jobb helyzetben vagyunk, hiszen napcellákat és szélerőműveket is telepíthetünk. Ez utóbbinak csak akkor van értelme, ha a pálya elején kiírt szélsebesség elég nagy. Ilyenkor meghaladhatja a napkollektorok termelését, azonban én mégis ezeknek a használatát javaslom, mert sokkal biztonságosabbak. A poén egyébként az, ha támadás éri őket, becsukódnak. Energia termelésben is fejlődhetünk, hiszen van itt geotermikus erőmű melyet szintén csak speciális helyekre építhetünk, illetve az advancedebb versenyzők megismerkedhetnek a fúziós erőmű előnyeivel, mely kb. 50-szer többet termel, mint egy napkollektor. A vizes pályákon lehet az árapályból is energiát nyerni, azonban ez nem jelentős. Mindkét nyersanyagforrást megtalálhatjuk a természetben készen is, melyet a commanderünk és az építő egységek tudnak kinyerni. Befejezve a nyersanyagok témakörét még egy érdekesség. Mivel az energia elvileg korlátlanul a rendelkezésünkre áll, így nagyon értelmes megoldásnak tűnik a Metal Maker, mely ugyan nagyon rossz arányban, de képes a megtermelt energiát átalakítani fémmé, ami ugyebár meggondolandó dolog.



## A Commander

Az esetek nagy többségében csak vele rendelkezünk a pálya elején. Speciális képessége az építés. Nem kívánom ezt részletesen ismertetni, hiszen csak rá kell kattintanunk a commander-re és máris megjelenik a lapozgatható lista. Ha az Order van aktivizálva, akkor már érdekesebb a dolog, hiszen feltűnik itt még egy-két extra parancs. A Reclaimra elég sokszor szükségünk lehet, evvel nyeri ki a belefektet fémet egy épületből vagy egy roncsból. A Capture értelemszerűen az elfoglalást jelenti, nagyon sok pályát úgy kell befejezni, hogy egy fontosabb épületet el kell foglalni, így nem árt ha elolvassuk alaposan a tájékoztató szöveget a pályák elején. Itt van még a Repair, a Guard és a Patrol is, melyeket nem kell bemutatnom. Egyébként ezek a parancsok érvényesek az egységeink nagy részére is. A Commander kiváltsága a D-GUN, mely a játékban előforduló egyik legerősebb fegyver, hiszen mindent elpusztít egy lövéssel. Azonban ez már csak a végső lehetőség. Akad még egy speciális képessége parancsnokunknak, méghozzá a láthatatlanság, melyet a Visible kapcsolóval állíthatunk be. Ilyenkor nem reagál senki sem a közeledtére, azonban azt le kell szögeznünk, hogy egy Paks típusú termelőegység szükséges hozzá, és így is csak kb. 5-6 másodpercig él. Hmmm... Ha már ilyen jól sikerült belemászni a parancsokba, íme még egy-kettő ami előfordulhat a játékban és lényeges lehet. A Hold position/Manuever/Roam az egységek elkóricálását szabályozza. A Fire at Will/Return Fire/Hold Fire a tüzelési ingert szabályozza (hmmm... ez jól hangzott), ennek alapján tűrik birkaként a támadást az egységek, vagy éppen lőnek minden ellenséges dologra. Speciális parancs lehet még az Activate/Deactivate gomb, mellyel a nem használatos épületeinket tudjuk kiiktatni. Hasznos lehet ha éppen áram szűkében vagyunk és nagyon kell valami mást termelnünk. Utolsóként a Load/Unload parancsot említeném, mely értelemszerűen a szállító egységeknél fordul elő és valószínűleg nem okoz majd nagy problémát a használata.

## Az épületek

Szerencsére nem kell agyonkoptatnom a billentyűket az épületek leírásánál, hiszen ahhoz képes, hogy milyen hatékonyan tudunk termelni, igazán kevés típus létezik. A már említett nyersanyagtermelő épületeken kívül a legfontosabbak a következő épületek. A **Kbot** (és az advanced társa) a robotok, a **Vehicle** a tankok és egyebek, az **Aircraft** a repülők, míg a **Shipyard** a vizes egységek előállításáért felelős. Nagyon érdekes a felépítés, ugyanis a sima szintű építményeket a commander-rel építjük fel általában. Ezek után azonban már készíthetünk 0-ás szintű építőket is a megfelelő típusból. Az ő specko tulajdonságuk az, hogy 1-es szintű (Advanced) gyárakat tudnak előállítani. Ezek után már nem is meglepő, hogy ezekben a gyárakban előállított 2-es szintű építő robotok és egyebek jelentik az evolúció csúcsát, az ő kezeik közül kerülnek ki a legtáposabb épületek. A védelmi épületeknél a leggyengébb a Light Laser Tower (0). Ha átlépünk az 1-es szintre, akkor már válogathatunk szép számmal. Az itt építhető Heavy Laser Tower (Sentinel) a Missile Tower-rel (Defender) kombinálva (háromszoros szorzóval) szinte minden támadást képes megállítani. Érdemes megjegyezni azonban,

hogy csak azokra tüzelnek egységeink és fix telepítésű fegyvereink, melyeket látunk (nem ugyanaz a radarképpel). Ez egy picit buta dolognak látszik pl. a Guardian (Heavy plasma Cannon) esetében, ami 2 képernyőnyi messzeségbe is képes ellőni. Az 1-es szintet még a vizes Torpedo Launcher képviseli, ami meglepően eredménytelen fegyverfajta. Ha átlépünk a 2. szint csodás világába, akkor találhatunk itt még egy-két okosságot, azonban előre kell bocsátanom, hogy nem véletlen az, hogy itt már tudunk fúziós erőművet építeni, hiszen akár a teljes energia készletünket leszívhatja a legerősebb fegyver, az Annihilator, mely egy lövéssel mindent elintéz. Én nem igazán szerettem a 2-es szintet, de azért persze kipróbáltam a Big Bertha-t is (micsoda történelmi beütés), mely kedélyes plazma csomagokat küldözget a címzett részére. Minden fegyverünk valamilyen mértékben fogyasztja az energiát, ezt csak azért mondom, mert érhetnek időnként meglepetések. A legprimitívebb, de a leghasznosabb építményről még nem esett szó, mely a Dragon's tech névre hallgat és egy akadályt jelent, melyen nem tudnak átjönni az ellenfelek (legalább is a földön). Ezen kívül van még 2 fajta radar (0 és 2 szint), valamint a már említett energia és fém tárolók, melyekből sosem elég. Az utolsó érdekesség a 2-es szintű Air Repair Pad, mely automatikusan elintézi a repülő eszközök javítását. A multiplayer és skirmish játékosoknak marad az utolsó titok (a kézikönyv TOP SECRET szöveggel helyettesíti az összes 2-es szintű épületet, úgy mintha 2 perc skirmish játékkal nem lehetne megnézni a lehetőségeket), a Retaliator és a Protector képében. Az első egy nukleáris rakéta kilövő, míg a másik az ellene készült ellenrakéta bázis. A rakéta hatása teljesen tuti, kivéve ha az ellenséges Commander-re próbáljuk meg alkalmazni...

## Az egységek tömkelege

Most, hogy azt hisszük már mindent tudunk, íme borzadjunk el, majdnem 50 fajta egységet tudunk gyártani, ami rendkívüli, hiszen így nagyon sok fajta stratégia áll a rendelkezésünkre. Nos, ez a mondat akár még a kézikönyvben is helyet kaphatott volna, azonban az az igazság, hogy szerény személyemben tapasztaltam meg azt, hogy nem nagyon kísérletezik az ember új stratégiákkal, amíg a régi beválik, márpedig az én seregem fő erejét az utolsó pályán is rengeteg 0-ás szintű tank és robot képviselte. Na jó, azért bevallom, hogy volt ott más is. Tehát 3 típust különböztethetünk meg a szerint, hogy földön, levegőben vagy éppen a víz érintésével próbálnak meg eljutni az egységek az ellenfélhez. Vannak speciális egységek is, melyek kombinálhatók (pl. vízben is haladó tank), de ezek nagyon ritkák. Nem fogom ismertetni az összes egységet, sőt nem is

fogok kitérni minkét fél egységeire, inkább elégedjetek meg azzal, hogy az általam használt 0-ás és 1-es szintű kedvencekről mesélek egy-két dolgot.

## Porosak a lábaink...

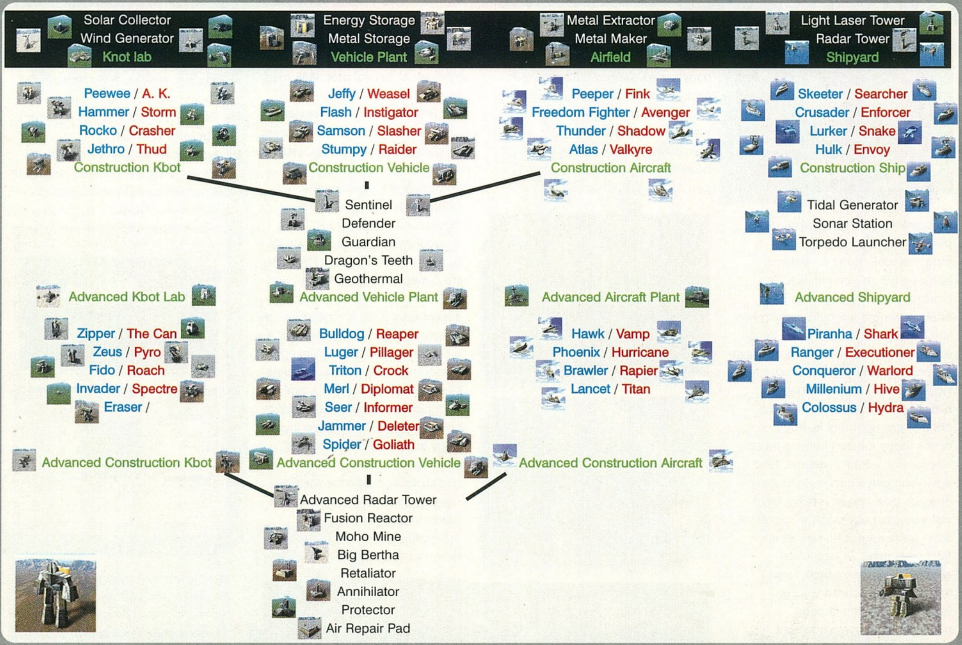
Kezdjük talán a robotoknál. Az alap szintűek közül az elejétől kezdve az Anti-Air robot volt a kedvencem, mert csapatos támadásnál nagyon eredményes, mert nagy a tűzgyorsasága és nem utolsó sorban a földi és a levegőben érkező vendégeket is tudja fogadni. Ha egy nagyobb csapat elindul valahova feltétlenül tegyünk bele ilyeneket. A bázisunk védelmére is nagyon megfelelnek a támadó gépek ellen, nekem egyetlen egy épületem sem pusztult el repülők által a játék során, és ez jelent valamit ugyebár. Ami itt van még az nem igazán számottevő, talán még a rakétás robotok érnek valamit, de nem sokat. A következő lépcsőfokon álló robotok jópofák, de nem igazán nyerték el a tetszésemet. Nagyon erősek, de nem igazán alkalmasak az általam kedvelt falka taktikára.

Persze azért vannak kivételek, ilyen a Zipper a maga gyorsaságával és viszonylag nagy tűzerejével. Ami még figyelmet érdemel, az az Invader, mely egy nagy erejű bombát hordoz és a célja a kamikaze stílusú behatolás.

## Guruljunk....

Ismét anakroizmusnak fog hatni a véleményem, de ha megnézitek a közölt tömegjelenetek képeit akkor láthatjátok, hogy leggyakrabban egy

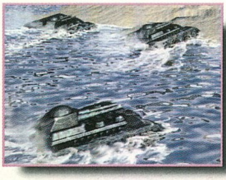
Flash nevű tank tűnik fel. Ez szintén minimális költséggel készíthető és ugyan nagyon gyenge, de simán fel lehet morzsolni vele az ellenfelet. A fejlettebb szinten találunk azonban egy-két olyan egységet ami nekem is tetszett, következzen egy rövid bemutató. Az Amphibious Tank tud a víz alatt menni (amire a Commander-en kívül nem képes senki), a Spider pedig fel tud mászni bárhova, hogy



onnan szórja halálos lövéseit. Ezeken kívül a mobil radarzavaró és a szintén mobil radar ér valamit.

## SZÁLLJUNK...

Nincs nagyon sok repülő alkalmatosság a játékban, azonban itt szinte mindegyiket használni kényszerül az ember ha előre akar jutni. Az alapszinten is már vannak érdekességek, hiszen van már egy fighterünk és egy bombázónk, melyek hatékonysága nevetséges, azonban az elején nagyon jók lehetnek. Az Atlas az egyetlen szállító gép, becsüljük meg, mert



nagyon sokat ér a gyorsasága amikor el kell juttatnunk egy építőt egy másik helyre. A Scout a vadkacsavadászat ideális célpontja, mivel fegyvertelen, azonban ellenfelünk mozgásáról nagyon jól tájékoztat, arról nem is beszélve, hogy majdnem lelőhetetlen a gyorsasága miatt. A második szinten

komolyodik a dolog, itt jön a kedvenc is a Gunship személyében, mely mindenféle célpont leküzdésére alkalmas és igencsak hatékony, hiszen nem repül át a cél felett, hanem kicsit billegve ott marad és lövi mint a fene. Hasonlóan hatékony a bombázó és a torpedó vető egység is. Haladva a korral a legfejlettebb egység a lopakodó repülő, melyet inkább csak a repülők tudnak leszedni, a földről szinte észrevehetetlen.

## VIZESEK IS LESZÜNK...

Nem túl széles a választéka a hajóknak és egyebeknek, de itt találkozhatunk a legerősebb egyedekkel. Szinte mindegyik típus nagyon jól használható. Érdemes sok Motor Boat-ot építeni, mert olcsóak, de elég eredményesek a repülők ellen. A tengeralattjáró nem túl jó business, helyette inkább építsünk Attack Submarine-t, mely sokkal erősebb és gyorsabb. Érdekes módon nem vonzódtam a bika erős hajókhoz, persze a Ranger, a Conqueror és a Millenium mind iszonyú drága, nagyon lassan épül és ehhez képest 5-6 tengeralattjáró egy pillanat alatt szétszedi. A Colossus lehet érdekes a maga 2 repülőgép leszálló helyével, de nagyon vigyázzunk rá, hisz nincs fegyverzete. Ha elpusztul, akkor a rajta levő fúziós erőmű elpusztítja a környezetben levő egységeket. A Hulk játszik még szerepet mint szállító hajó, azonban a repülők használatával szinte teljesen kikerülhető a lassú és megbízhatatlan hajók használata.

Most, hogy végigszaladtunk következzenek az észrevételek, érdekességek és persze a tippek. Mivel a játék teljes 3D-ben zajlik értelmét nyerte, hogy a magaslatokra telepítsük a lézereket és egyebeket. Ezek ugyan nem lőnek messzebbre ettől, de az ellenséges egységek nagy része nem tudja leszedni őket. Olyan helyre is építhetünk, ahova földi egység nem is tud felmenni, hiszen van repülő gyártónk is. Az ellenség egységei egyébként sem szívesen

másznak fel a magaslatokra, de persze nekünk is ki kell tapasztalnunk, hogy a sajátjaink közül melyik milyen emelkedővel birkózik meg. Egy ilyen világban értelemszerűen a repülő eszközökön van a hangsúly. A gép is úgy kezdi és nekünk is érdemes rögtön a pálya elején felküldeni egy-két Scout-ot a terület és nem utolsó sorban az ellenfél felderítésére. Ez hasznos abból a szempontból is, hogy nem biztos, hogy minden irányba muszáj kiépítenünk a földi védelmet. Lesz egy olyan pálya ahol ez különösen érdekes lesz, hiszen a pálya ketté van választva egy nagy szinttöréssel, amin eleve nem is tudnak átjutni a földi egységek... A legjobban egyébként a vizes pályák fognak tetszeni a mazochista lelkületű fiataloknak, hiszen itt néha mindhárom fegyvernemet kell használnunk egyszerre. A radar és a szonár (hmmm erről nem is írtam) alapszükséglet, hiszen az érkező nagy hajók másodpercek alatt szétzilálják a csapatainkat. Főleg itt fordul majd elő, hogy nagyon kevés metal kapacitást kapunk és rá vagyunk utalva a roncsokra. Ne becsüljük le ezeket, hiszen akár 1500 egységnyi fém is rejtőzhet bennük. Próbáljuk meg a hajókat a sekélyebb vízben elsüllyeszteni, mert a mélyebb vízből nem tudjuk kinyerni a roncsot (ha szétlőjük akkor sem). Érdemes a már említett Scout-okat arra is használni, hogy egy előre küldött támadó csapatot, vagy éppen a begyűjtőre kiadunk egy guard parancsot. Az egy dolog, hogy hamarabb látjuk meg a közelítő kis piros pontokat, de ráadásul a messzebbre lövő hajóinknak egyszer is elég ha meglátják az ellenfelet. A többit ki lehet találni. Ahogy az egységeknél ragaszkodtam a fejletlenebb típusokhoz, az épületeknél pont az ellenkezője igaz, minél fejlettebb technikát próbáljunk meg használni. A Moho Mine és a Geotermikus erőmű nagyban megkönnyíti az életünket, azonban arra nagyon vigyázzunk, hogy a gép is teljesen tisztában van ezeknek az épületeknek a fontosságával. Egyébként biztos, hogy emberi modell volt az alapja a gép AI-jának, mely szerintem az

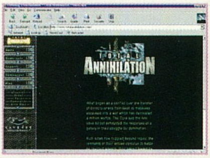
eddigi legfejlettebb a stratégiai játékok történetében, hiszen ő is felderítő repüléssel kezd, majd azt a területet fejleszti és építi, amiben mi rosszul állunk. Így ne lepődjünk meg, ha nem építünk légvédelmet és bekopogtatnak a bombázók. Az intelligencia abban is látszik, hogy meg tudja a támadás típusát változtatni a mi tevékenységünk alapján. Azt nem mondom, hogy tanul, mert ilyenről nincs szó, de a készítők nem pusztán az ellenséges egységek számával próbálták meg nehezíteni a pályákat. Egyébként aki a Red Alert stílusú támadásokra számít, az meg fog lepődni, hiszen a gép vagy megvár minket, vagy pedig tömegével támad, minden fegyvernemben egyszerre! A Commander-ünkre nagyon vigyázzunk, mert ugyan önregeneráló képessége van, de ez egy viszonylag lassú folyamat. Ha ő meghal, akkor vége a kísérletezésnek. A tapasztalatok szerint pont ezért nem lesz sikeres a játék hálózatos verzióban, hiszen a Commander D-GUN-jával egy másodperc alatt ki lehet nyírni az ellenséges Commander-t, ami nem buli. A terepekre és a tájakra nem lesz panaszunk, azon kívül, hogy teljesen profin néznek ki olyan cseleket és csalafintaságokat engedhetünk meg magunknak, amit még nem tapasztaltam máshol. Az építéseknél elég ha egy robot ismeri az éppen építendő épületet, a többiek is be tudnak szállni az építkezésbe, így töredékére csökkenthető az építési idő. Ha félbehagyunk egy épületet, akkor az elpusztul egy idő múlva és teljesen kárba vész a belefektetett nyersanyag. A legyártandó egységeknél akár egy hónapra is beállíthatjuk, hogy mit gyártson a gyár, hiszen nem csak végtelenig gyárthatjuk az egységeket, hanem egyszerre több típus is beállítható. Az elsők elkészülte után fog hozzá a következőhöz. Amit hiányoltam az a termelés egyszerű leállítása, melyet csak a gyártott szám 0-ra csökkentésével tudunk elérni.

Most pedig következzen a program mennybemenetele, hiszen szerény véleményem szerint összetehetjük a két kezünket a programért. Annyi újítás és remek dolog van belesűrítve (nem is mondtam még, hogy nem rajzolt, hanem vektor grafikát használ!), hogy igazán megérdemelné, hogy legalább a Red Alert-tel együtt emlegessük, ha nem is Total Anhillation klónokként a követőket. Azért zárójelben megjegyzem, hogy hiába múlja felül jelen pillanatban a játék több szempontból is a Red Alert-tet, azért az '96 karácsonyán jelent meg és nem hiszem, hogy a Westwood-os fiúk elmentek volna nyugdíjba. A harc tehát folytatódik átvitt és valós értelemben is a Core és Arm csapatok között. Jó szórakozást hozzá!

*Bear™*

## A NET

A www.totalannihilation.com cím sok érdekességet hoz a játék kedvelőinek, minden héten felpokolnak majd egy új egységet. Egyelőre azonban csak az egységek nézegetésére való unit viewer program található itt meg az alap játékban előforduló összes kütyü modelljével.



## INFO

- GT INTERACTIVE
- CAVEDOG
- STRATÉGIA

- P100
- 40 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

- C&C
- RED ALERT

**98%**

# Turok

## THE DINOSAUR HUNTER

A Turok név sokáig volt a Nintendo64 tulajdonosok nagy büszkesége, nem méltatlanul, hiszen a géppel együtt debütáló akciójáték gyakorlatilag bemutató volt, mit is tud az új "csodamasina". Az sem volt mellékes, hogy akárcsak a Mario64, ez sem létezett PC-n így lehetett mutogatni (az akkor épp a "szárnyukat bontogató" 3Dfx-eseknek) lám-lám itt ez a kis doboz, ez meg a Turok. Mi meg nyeltünk nagyokat, keresgettük az állunkat, titkon azért fogadkozva, hogy egyszer eljön majd a nagy nap.

Szerencsére a türelem még PC-n is Turok-ot teremt, így a karácsonyi nagy kapkodás előtt még a kezünkbe kaphattuk a teljes verziót.

Tulajdonképpen a Turok sok hasonlóságot mutat a méltán népszerű Quake klónokkal. Persze ahogy a Hexen2 sem lett bekategóriázva, itt sincs sok értelme a dolognak, hiszen teljesen eltérő a játékmenet, sőt még az engine sem egyezik meg. (Csak hát itt is ugyanaz a perspektíva, adott egy csomó fegyver, és az ellenfelek.)

A dinoszaurusz vadászat helyszíne többnyire a dzsungel lesz. Mondjuk jobban belegondolva amolyan köves-barlangos dzsungel, időnként némi techno beütéssel. A feladat minden esetben a pályákon található kulcsok megszerzése, amennyiben ez megvan lehet továbbmenni a következő szintre. A játékmenet teljesen arcade stílusú, kiemelt szerepet kapnak benne a főellenfelek. Itt aztán lesz minden ami szem-szájnak ingere, dinoszaurusz lovasok, T-Rex, robot-emberek, előkerül egy hatalmas pók is. Szegény Turok (mint kiderült ez a főhős neve) ezek ellen a szörnyek ellen nem sokra menne az oldalán lógó egy szál késsel. Persze a kalandok ezzel a nagybecsű fegyverrel kezdődnek, mindenesetre megnyugtató tény, hogy a későbbiek folyamán a pusztító fegyverek kisebb arzenálját vehetjük magunkhoz. Előkerül a szokásos shotgun mellett egy nehézségi gépágyú, rakétavető, lézerfegyverek, összesen 11 féle brutális romboló eszköz. Érdemes gyakran váltogatni őket, különösen a főellenfeleknél, hiszen itt általában csak egyetlen ultimate fegyver létezik, míg a többi ilyenkor sebezni sem képes a célponton. Végre gondoltak a szegény vért és szenvedést kívánó játékosokra is, ennek eredményeképpen a lelőtt ellenfelek a lehető legváltozatosabb módon haláloznak el.

(Ezen persze megy a szokásos vita, jó-e a sok vér vagy sem, pl. annak idején az európai N64 változatban nem volt vér, meg csak robotok voltak az ellenfelek. Még jó, hogy a Resident Evil-ben zombie-k helyett nem napraforgók harapdálják a torkunkat:)).

Érdemes nem azonnal cafatokra lőni mindenkit, így a szerencsétlen áldozat fölé állva tanúi lehetünk az utolsó mozdulatainak.

Fontos szerepet kap a játékmenetben a szikláról-sziklára, kőről-kőre ugrálás. Még a tapasztalt platform játékosoknak is meg fog gyűlni a baja a megfelelő távolságok kiszámításával. Ezen egyetlen dolog tud segíteni, az állandó térkép használat. Itt csak be kell tájolni a kis szigeteket, majd a legszélénél ugorni. Így gyakorlatilag hiba nélkül haladhatunk előre, csak soha ne nézzünk a valós 3D világba, mert akkor akaratlanul le fogunk zuhanni.

Bár a Turok grafikája első ránézésre gyönyörű, azért két kivetnivalót lehet rajta találni. Az egyik, hogy kicsit szegényesek a pályák, nem igazán részletes a táj. Talán úgy érthetőbb a dolog ha azt mondom, a Turok nem egy Tomb Raider. Mindenesetre ezért bőségesen kárpótolnak a hatalmas terek, a víz alatti részek, meg hát az össze-vissza kanyargó folyosók. A másik felmerülő probléma az állandó köddel van, ez határolja be a látásunkat. Alap beállítások mellett ez elég zavaró lehet, hiszen alig látunk az „orrunk elé". Szerencsére ezen lehet állítani, sőt mintha D3D módban sokkal messzebb húzódna ez a ködhatár, így már betölti a hangulat keltő szerepét a pályákon (vagyis nem arról szól a dolog, hogy mentesíti a grafikai engine-t a számolástól).

D3D módban már használhatjuk a 800x600-as felbontást 16M szín mellett, a szükséges effektekkel. Ezt egy STB Velocity 128-on sikerült is elindítani, nos ez szépen megeszi a voodoo 640x480-as felbontását, a Nintendo64 3D hardware-ét és egyelőre mindent. Az iszonyatosan éles kép mellett a sebesség teljesen rendben van, nincsenek pixelek, homályos voodoo textúrák. Elképesztően szép.

A zenével ugyancsak nincs baj, atmoszférikus, illik a játékhoz. A fegyverek viszont nagyon el lettek találva, sehol nincs már a Quake vagy Half Life. Ezek összességéből a Turok egy figyelemreméltó játék, sőt megfelelő hardware esetén az egyik legkiemelkedőbb grafikát vonultatja fel.

És még valami. Ne feledjétek, hogy dinoszauruszt mindenképp késsel illik aprítani, legalább is egy valamirevaló Turoknak.

*CtS*
*Shoebaron@hotmail.com*

## INFO

- ● ACCLAIM
- ● ACCLAIM
- ● AKCIÓ
- ■ P133
- ■ 10 MB HD
- ■ 16 MB RAM
- ■ SVGA
- ■ 4X CD
- ■ SB COMP.
- ◆ QUAKE 2

**89%**

# 7th Legion

## INTERGALAKTIKUS KÁRTYAPARTI

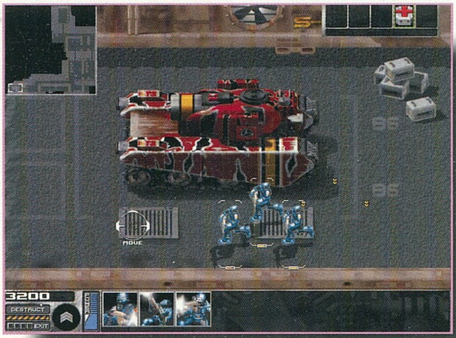
A Microprose által készített stratégiai játékokat mindenkor különösen nagy figyelemmel kísértem, hiszen szerintem az egyik igazi stratégiai játék készítő gárda a Microprose házatáján található. Valószínűleg ez a tendencia egyébként csak erősödni fog, hiszen mostanában jelentették be, hogy a GT felvásárolta a céget, reméljük a hasznára fog válni az amúgy sem gyenge társaságnak. Visszatérve a jelenbe, akarom mondani a jövőbe, ismét a Föld túlnépesedése és elszennyeződése jelenti az alapmotívumot a játékban. A Földiek egy része elhagyja otthonát, hogy új világokat fedezzenek fel. Természetesen azok akik itt maradtak nem nézik igazán jó szemmel az események ilyenképpeni alakulását, pláne amikor kiderül, hogy a hitehagyott menekülők még vissza is akarnak térni az anyabolygóra. Adott tehát az alapkonfliktus, nézzük mit is tudtak kihozni a fiúk a dologból.

### Még mindig Real-Time

Nagyon sok újdonsággal nem fogunk találkozni a játékban, az alapmotívum jelen esetben is a Red Alert klónra épített real-time stratégiai játék, mely nagy részében kültéri, kis részében pedig épület belsejében játszódó pályákból áll. Mindkét oldalon 15-15 küldetés várja a lelkes ifjoncokat, annyit azonban már most előre kell bocsátanom, hogy egy komoly stratégának nem okoznak majd gondot a feladatok, bevallom nekem is csak egy pályával gyűlt meg a bajom, de csak azért, mert nem olvastam el rendesen a feladatot.

### Építkezzünk...

A szokásos fastruktúrás elven folyik az épületeink kihasználása, azaz egymásra épülnek a lehetőségeink. Az alapbázison kívül szükségünk lesz legalább egy erőműre, valamint egy barrack-ra. Ha ezzel megvagyunk, akkor már építhetünk mondjuk egy Vehicle Factory-t. Ezek után ha az adott küldetésben lehetséges, akkor már mindent építhetünk. A gyártó kapacitásunkat a már említett barrack (gyalogosok és hátasok), valamint a Vehicle Factory (tankok stb.) adja. Ezen kívül a Robot Hangar áll a rendelkezésünkre, ami a mech stílusú egységeket termeli. Minden épületünk energia-felhasználása csillagászati, így nyugodtan felkészülhetünk rá, hogy a bázisunk úgy fog kinézni, mint egy erőmű telep. Helyet adva a gyógyításnak lerakhatunk Hospitalt (emeberek), vagy éppen Repair Bay-t (gépek). Bevallom töredelmesen, úgy játszottam végig a játékot, hogy egyetlen emberem, sőt egyetlen épületem javítására sem fordítottam gondot, így ebből is látszik a pályák nehézsége. Egyébként az épületeknél az állapot csíkra kattintva kezdődik el a reparálás. Ha magasabb technikára vágyunk, akkor a Hi-Tech Lab-ot kell felépítenünk, ezen belül mindenféle ugrade funkciót megtalálunk. Maradnak még az aktív és passzív fix telepítésű fegyverek, melyek alatt az aknákat és a 2 fajta lövegtornyot kell értenünk. Jó tanácsként már így előre elárulok annyit, hogy a bázisunkat megspékelve 3-4 ilyen toronnyal, meg persze a szokásos falakkal szinte bevehetetlen lesz. Persze azért még érhetnek meglepetések minket, de ezeket könnyű ellensúlyozni némi tüzérséggel.




## GALÉRIA

A játék hangulatához nagyban hozzájárulnak a remek átvezető animációk, melyek nem csak illusztrálják az éppen megoldott pálya nehézségeit, henem egy kis humort is visznek a játékba. A grafikusok remek munkát végeztek itt is, a lendületes animok és a remek object-ek nagyon feldobják a programot.

## JÁRUNK, GURULUNK ÉS MÁSZUNK...

Egyszóval következzen most egy kis divatbemutató az egységek környékéről. Alapvetően 3 csoport létezik a gyár szerinti válogatásban kombinálva hathatósan képviseli érdekeinket a kiválasztottakkal szemben. A másik oldalon szintén a hosszú lövő Avenger a nyerő, bár ez sokkal sérülékenyebbnek tűnt. Következzen az utolsó osztály, mely főleg a mech stílusú gépekből fog

(ki gondolta volna... ). A gyalogos egységek nagyon csirkék, szinte csak a felderítésre alkalmasak. Az egyedüli érdekes figura a pap, ki némi noszogatás ellenében helyszíni segítséget nyújt a szenvedőknek. A Tankok közül szinte mindegyik használhatónak tűnik, természetesen az ár figyelembe vételével. A 7. Légiótól a Tormentor volt a kedvencem, hiszen minden fix telepítésű fegyveren kívül esik a hatósugara, nagy csapatban (pl. 8) támadva rendkívül előnyös. Amíg nincs pénzünk mech-ekre, addig mondjuk a Crucifer-ekkel állni. Ismét a 7. Légióval kezdve a bemutatást a Nova egyértelműen a nyerő. Egyszerűen egy 8-10 Novából álló rajnak nem igazán lehet ellenfele. Az általuk kilőtt rakétáknak olyan pusztító ereje van, hogy csak na. A másik igazi mech a Redeemer, mely nagyon messzire tud elküldeni egy nagyobb rakétát, azonban ez hiába nagyon nagy erejű, a jellegéből következően inkább csak álló célpontok ellen hatásos igazán. Minden esetre az összes mech-re jellemző a nagy fokú sérülékenység, így nagyon vigyázzunk rájuk. A másik oldalon hasonló a helyzet, bár igazából csak a Venom Typhon és a Pyroclast érdemel említést. Az előbbi 4-5 képernyőnyi távolságot is képes bejárni rakétáival, az utóbbi pedig lángszórójával mindent elemészt ami a közelébe kerül. Itt található egyébként a legtűrőképesebb robot is, az Obliterator képében.

## PÉNZ, RANGOK ÉS EGYEBEK....

Az elköltenivalót nagyon érdekes formában, zsold képében kapjuk meg időközönként. A kapott pénz nagyban függ a rangunktól, valamint az előző fizetés óta eltelt győzelmektől. Persze azért nem kell megijednünk van még ezenkívül pénzszerzési lehetőség bőven a játékban, hiszen dögivel érkeznek majd az extra küldetésekre invitáló üzenetek. Ezeket ha egy módunk van rá próbáljuk meg megoldani, így tetemes mennyiségű zsozsohoz juthatunk. A pályákon rengeteg extra doboz vár gazdára, mely általában valamilyen power-up-ot (speciális képességet), vagy éppen pénzt rejt magában. Minden egységünk rangja növekszik a megnyert csaták után, ilyenkor pontosabban, jobb kedvvel és eredményesebben fognak harcolni. Speciális fegyvert és egyben a leghatásosabb eszközünket jelenti a Nagy Bomba, melyet találni tudunk, vagy legyártathatjuk a Hi Tech Lab segítségével, persze csak ha van rá annyi pénzünk. A bomba akkor

### KÁRTYÁK

| | |
|---|---|
| Machine Curse | a célpont majdnem teljesen lebénul |
| Battle Psychosis | gyorsabb és hatékonyabb lesz |
| One in a Million | a beoltott egység bárkit megölhet |
| God Hammer | egy kis kalapácsütés a környéken |
| Equilibrium | mindenki megkapja az adott egység spec. tulajdonságait |
| Skill Strip | összes power-up és spec. tulajdonság megszűnik |
| Battle Rage | egy ideig gyorsan lőnek, építenek és javítanak |
| Domination | átveszi az uralmat a környéken található egységek felett |
| Immolation | mindent megrongál |
| Doom Fist | a mi egységeinkre is ható megsemmisítő varázslat |
| Chaos | megőrülnek az egységek |
| Displacement Warp | mindenkit visszaküld a bázisára |
| Skill Steal | a power-up-ot ellopja az egységtől a sajátjaink számára |
| Damage Transfer | az eddig szerzett összes sérülést áthárítja egy másik egységre |
| Life Siphon | az ellenséges célpontokból elszívott energiával meggyógyítja a sajátjainkat |
| Deception | az egységeknek más színt választhatunk |
| Infiltrate | a bázison kívül megszerezzük a befolyást egy épület felett. |
| Surveillance Jam | radarzavarás |
| Holly Blessing | nem lehet varázsolni az egységekre |
| Sumon Darkness | sötétséget visz valahova |
| Summon Blizzard | fagyasztás, utána már csak egy pöckölés kell a megsemmisítéshez |
| Summon Apparation | szellem egységeket idéz meg, melyek nagyon gyengék |
| Summon Dark Legion | néhány muksó jelenik meg a mi oldalunkon |
| Armageddon | minden egység elpusztul a környezetében, valamint az épületek is lerongyolódnak minimálisra |
| Holy Curse | jó varázslatok nem hatnak a megátkozott csoportra |
| Balance | elosztja a játékosok pénzét egyenlően |
| Teleport | egy egységet egy tetszőleges másikra teleportál |
| Stealth | részben láthatatlan lesz az egység |
| Reveal | megnézhetjük az ellenfél kártyáit |
| Steal Credit | 25, illetve 50%-át kapod meg az ellenfeled pénzének |
| Demolition | lerombol a bázis kivételével egy épületet |
| System Disruption | random egységet kezd el előállítani a gyár |
| Re-Deal | kidobatja az ellenfél kártyáit a saját egységeire |
| Fate | eldobatja mindenkinek a lapjait |
| Steal Card | az ellenfél kártyáit láthatjuk és egyet fel is használhatunk |
| Bless Production | megszünteti a kellemetlen hatásokat és megnöveli a termelést |
| Curse Production | lassítja a gyártást |
| Blast Fog | eloszlatja a ködöt |
| Joker | használd és lepődj meg... |

A kártya jellegétől függően vagy egy egységre (épületre) vonatkozik, vagy a kártya ledobásának környezetére, mely ritkán nagyobb a képernyőnél.

aktivizálódik, amikor a cipelő egység kipurcan. Ilyenkor a környezetében minden elpusztul.

## Kártyázzunk....

Valószínűleg ez az a rész, ami miatt a program tetszeni fog nagyon

sokatoknak. Nos a Microprose-os fiúk beépítettek egy 52 lapos kártya kombinációt is a játékba, mely kártyákat megkapjuk a játék elején, illetve a fizetésekkor (maximum 5 lehet bármikor). Ezekkel a kártyákkal kissé misztikusabbá próbálták tenni a játékot az által, hogy speciális képességeket adhatunk az egységeknek, vagy éppen pusztíthatjuk őket, mint egy isten. Lefordítottam nektek a kártyákat úgy nagyjából, azonban lenne egy apró észrevételem a dologgal kapcsolatban. A programban nem létezik olyan küldetés, melyet nem lehetne megcsinálni könnyedén bármiféle kártya használatával. Ez a felismerés egy kicsit szíven ütött, hiszen való igaz, hogy sokkal élvezetesebb és jobb lehet a kártyák használatával a game, azonban inkább csak poénnak értékeltem az egészet, nem pedig olyan dolognak ami mindenképpen szükséges lenne a játékhoz. (A legnagyobb poén az volt, amikor még a játék megérkezése előtt valaki kártyajátéknak titulálta a game-t). Egyszóval sok kombinációt engedhetne ez a megoldás, azonban kinek van ideje azzal foglalkozni, hogy lapokat húzogasson, amikor egyszerre kell irányítani egy rakat egységet.

## Brummogások és dörgedelmek...

Most pedig következzen minden ami nem tetszett. Ami legjobban idegesített az a mágikus köd, én elhiszem, hogy nem látom azt a területet, ahol nincs egységem, de könyörgöm, térképeim azért csak lehetnek, nem kéne minden egyes alkalommal Kolumbuszt játszani. A másik komoly problémám az irányítással volt. Én nem tudom, hogy milyen algoritmus alapján mozognak az egységek, de állítom, hogy ilyet még talán én is tudnék írni. Egyszerűen fantasztikus dolgokat művelnek, arról nem is beszélve, hogy számon tartható másodpercekben amíg elindulnak egy messzebb lévő pontra, ugyanis ennyi ideig számolja a gép az útvonalat (225 MMX! Bravo!). Arra már rájöttem, hogy azokat a kóricáló egyedeket akik elindulnak a vakvilágba (mely az esetek nagy többségében az ellenség felé van) jó szándék vezérli, hiszen a megjelenő power-up-ok felé veszik az irányt. Dicséretes az igyekezet, de talán meg kéne nekem hagyni a döntés jogát.

## A stratégia...

Szokásomtól eltérően rövid leszek, hiszen a belső küldetések annyira egyszerűek (értsd primitívek), hogy nem is akarom a poént lelőni, a külsőkhöz pedig már adtam egy kevés tippet. Ezekkel el lehet indulni, úgy is hamar belejöttök. Aztán pedig vége lesz. A falka taktika persze itt is beválik, hiszen a gép csirke módjára egyesével küldi ránk az egységeket. Mivel csak szárazföldi dolgaink vannak, így aztán marad a kártyázás. Egyébként továbbra sem tartom rossz programnak a 7th Legiont, talán csak egy kicsit többet vártam tőle.

Bear™

## Info

- Microprose
- Vision Software
- Stratégia

- P100
- 15 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Red Alert
- Dark Reign
- Dark Colony

**92%**

# Mi a mai programod?

**MEGNYÍLT AZ ELSŐ BASE SZOFTVER-DISZKONT ÁRUHÁZ!**

**Mindig mindent olcsóbban!**

**MINDIG – szombaton és vasárnap is 10–20 óráig nyitva**
**MINDENT – az összes PC program elérhető**
**OLCSÓBBAN – jelentős árkedvezmények: 10–30–50–70%!**

## A holnap ígérete

**Program-premier a jövő-ablakban! Próbáld ki a megjelenés előtt álló programokat!**
**Decemberi bemutató: TEST DRIVE 4 az ACCOLADE-tól!**

## Légy a rész-vényesünk!

**Minden decemberi látogatónk ingyenes klubtagsági kártyát kap. A kártya rész-vényként szolgál, melyet vásárláskor 5000 Ft értékben beszámítunk.**

## Aki vesz az kétszer nyer!

**ELŐSZÖR: kedvező árainkkal. MÁSODSZOR: nyereményakciónkon.**
**Minden vásárlónk nyereménysorsoláson vesz részt: nyereménytárgyak**
**1 MILLIÓ FT ÖSSZÉRTÉKBEN!**

**Cím: 1072 Budapest, Dob u. 45. telefon: 351 8395**

Armored Fist 2 ~~11990~~ → 10 990 • Tomb Raider + Jet Fighter + Cyberia ~~25 000~~ → 9 490 • Touché + Dragon Heart + Strike Commander ~~25 000~~ → 9 490 • Gender Wars ~~5 990~~ → 2 990 • Kingdom O Magic ~~5 990~~ → 2 990 • Imperium Galactica ~~9 990~~ → 6 990 • Red Alert ~~11 990~~ → 10 790 • Cyberia 2. ~~4 990~~ → 4 490 • Star Rangers ~~5 990~~ → 3 990 • Rio Carneval (sex) ~~2 990~~ → 990 • Ascendancy ~~7 990~~ → 5 990 • Outpost 2. ~~11 990~~ → 10 790 • SWIV ~~10 990~~ → 8 990 • Counter Action ~~11990~~ → 10790 • Tilt ~~4990~~ → 4490 • Civ. 2+ Scenarios ~~12990~~ → 11990 • Conquest Earth ~~11990~~ → 9990 • Red Alert:Counterstrike ~~4 990~~ → 4 490 • Enemy Nations ~~11990~~ → 10990 • Lucas Arts Collection 3 ~~13990~~ → 12990 • Need for Speed 2 SE ~~12990~~ → 11909 • Redneck Rampage ~~10990~~ → 9990 • Settlers 2 Gold ~~11990~~ → 10990 • Spell of the Ancients-Magic the Gathering ~~6990~~ → 5390 • 6881 Hunter Killer ~~11990~~ → 9990 • Abe's Adyssee ~~11990~~ → 10990 • Betrayal at Antara ~~10990~~ → 9990 • Nuclear Strike ~~11990~~ → 10990 • Shadow Warrior SE ~~11990~~ → 10990 • Worms 2 ~~10990~~ → 9990 • Megapack 8 ~~10990~~ → 9990

**Minden 10 000 Forint feletti vásárlás esetén INGYEN CD-t adunk ajándékba, amely tartalmazza az ACTUA SOCCER a TERMINAL VELOCITY valamint a HAVOC teljes játszható verzióját!**

ÁRAINK AZ ÁFA-T TARTALMAZZÁK.

# A LEGFANTASZTIKUSABB GYŰJTÖGETŐS KÁRTYAJÁTÉK

TÖBB SZÁZ SZENZÁCIÓS KÉP
A FANTASY LEGNAGYOBB HAZAI MESTEREITŐL.

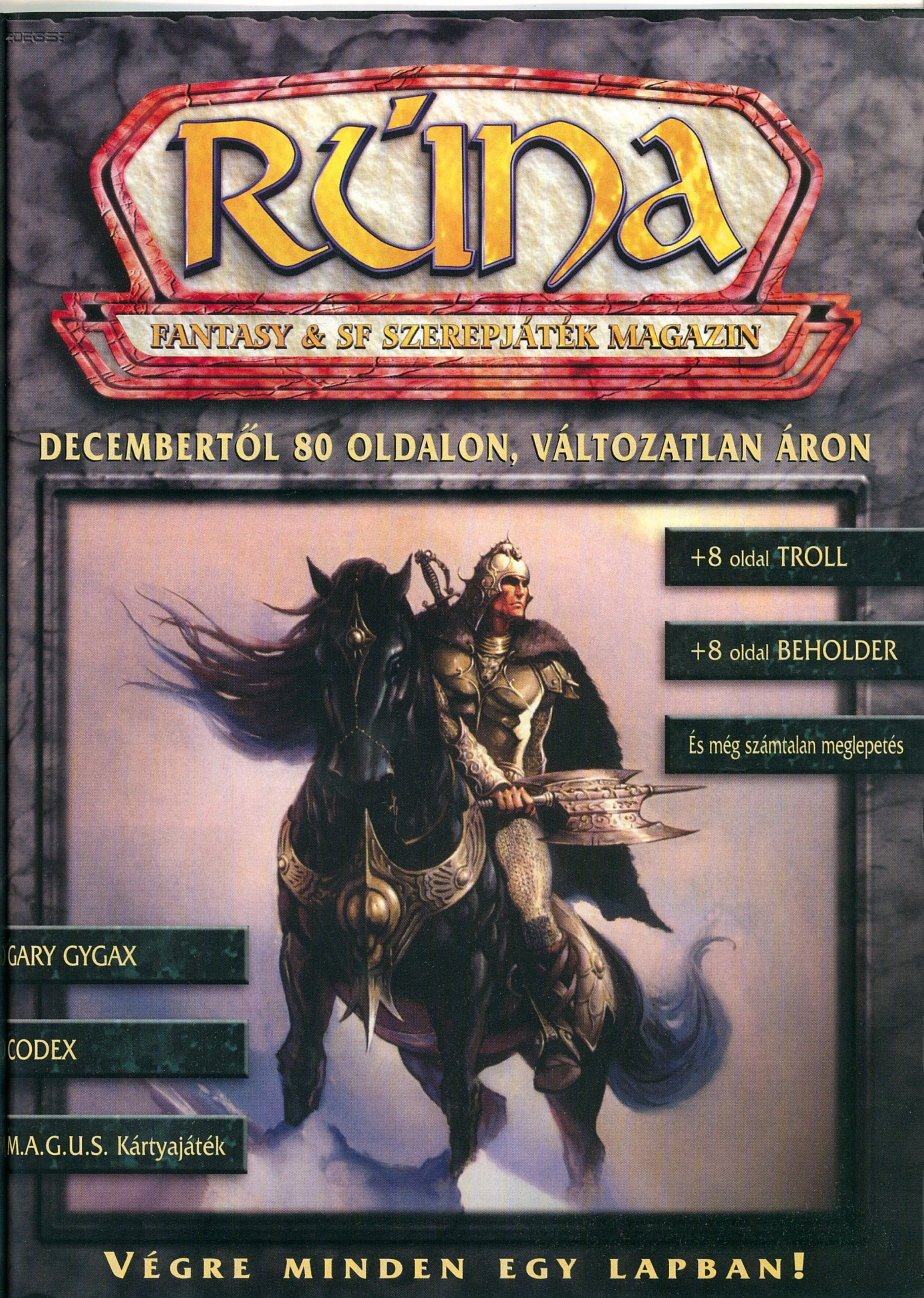
EMELJ MAGADNAK VARÁZSLÓ-TORNYOKAT, KÜLDD EL KALANDOZÓIDAT KÜLDETÉSEK MEGOLDÁSÁRA, INTRIKÁLJ ÉS CSATÁZZ!
-
LÉGY TE A **KIVÁLASZTOTT!**

A LEGNÉPSZERŰBB MAGYAR FANTASY SZEREPJÁTÉK, A **M.A.G.U.S.** IMMÁR KÁRTYAJÁTÉK FORMÁBAN IS MEGJELENT!

FEDEZD FEL A FANTÁZIA BIRODALMÁT!

**YNEV VÁR!**

## GYŰJTSD ÉS JÁTSZD!


RÚNA
FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN
DECEMBERTŐL 80 OLDALON, VÁLTOZATLAN ÁRON
+8 oldal TROLL
+8 oldal BEHOLDER
És még számtalan meglepetés
GARY GYGAX
CODEX
M.A.G.U.S. Kártyajáték
VÉGRE MINDEN EGY LAPBAN!

# Birthright

## The Gorgon's Alliance

Nem is olyan régen volt, hogy a hírekben írtam a hamarosan megjelenő Birthright-ról. A beharangozó ígéretek egy olyan programról szóltak, mely lázba hozhatta mindazokat, akik a stratégia, a kaland- és a szerepjátékokat egyaránt kedvelik, hiszen a The Gorgon`s Alliance mindezek ötvözetének készült. Mint ismeretes, vannak fantasy világon alapuló stratégiák és egyszerű, ám annál remekebb RPG-k is, de ezt a három kategóriát ideálisan ötvözni, izgalmasnak, bár szinte lehetetlennek tűnt már akkor is. Most, amikor kezembe került a kész program csak remélni mertem, hogy kétségeim és aggodalmaim nem válnak majd valóra...

### Az alaphelyzet...

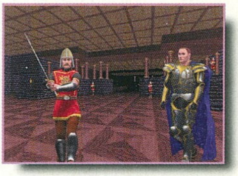
Cerilia birodalmában az ősidőkben az erdők elfjei és a hegyek törpéi lakoztak. A két nép békében megfért egymás mellett, annál is inkább, mert közös ellenfél tűnt fel a horizonton: az emberek. Öt törzs volt csupán, mégis alaposan megváltoztatta Cerilia békés világát. Az egyik nép Andu-nak nevezte magát, istenük Anduiras után. A törpék egyfajta alkut kötöttek az emberekkel, akik amúgy sem voltak annyira oda a hegyekért. Az elfek azonban visszaszorultak, mert szembe találták magukat valami egészen új dologgal, a papi mágiával. Lassan kialakult az új erőviszonyoknak megfelelő egyensúly, ám ekkor elérkezett a Gonosz ideje. Azrai felhasználta az elfek ellenséges érzelmeit az emberekkel szemben és tanítani kezdte őket a háború újfajta művészetére. A törpök természetesen az emberek mellé álltak. Eljött a háború és a Káosz ideje, melyben az istenek végül feláldozták magukat, hogy megmentsék népüket. Az áldozatok vére új képességekkel áldott meg némelyéket, mind a gonosz, mind pedig a jó oldalán. A sötétség legrettegettebb harcosa Gorgonban öltött testet, és most, megerősödve természetesen a legfőbb hatalomra tör.

A lényeg tehát az, hogy ismét összeegyeztethetetlen ellentétek kavarognak túlságosan szűk helyen mind térben és időben, ezért a háború elkerülhetetlen. A Káosz hősének főszerepét ezúttal Gorgon alakítja, Te pedig szokás szerint egy parányinak tűnő birodalomból kell hogy előretörj, a csúcsra. A győzelem útja mindenképpen rögös lesz, válaszd akár a mindenkit eltipró hadvezér, a ravasz diplomata vagy a szisztematikus hódító taktikáját...

### Hogyan fogj bele?

Mindenek előtt nem árt ha tudod, hogy a Birthright az azonos nevű TSR szerepjáték számítógépes adaptációja, ami egyébként elnyerte 1996-ban a legjobb fantasy játék címet. Akik esetleg ismerik az eredeti verziót, gyorsan felejtsék el a Sierra új programját, vagy legalábbis a kalandokat, mert az RPG rész kimerül az összes szembejövő legyilkolásában.

Mielőtt belekezdenék, szeretném elmondani, hogy mindaz amit most ezen a pár oldalon le tudok írni nektek, csupán karcolat lehet. A játék szerencsére jóval komplexebb annál, hogy ki lehetne vesézni ilyen

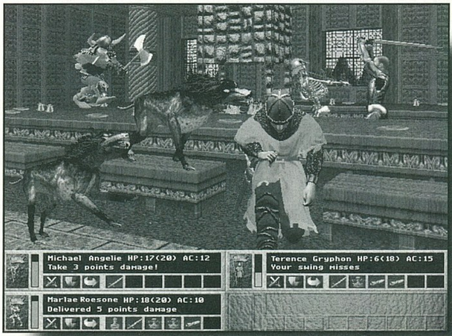


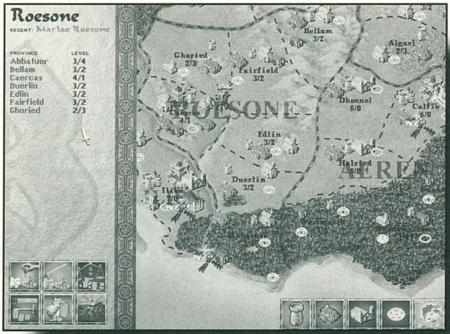
terjedelemben, ráadásul az igazán finom részletektől esetleg álomba is merülnétek. Legyen hát ez a cikk csupán bemelegítő és kedvcsináló, bár remélem a kezdetekhez azért segítséget nyújt majd.

Először is el kell döntened milyen típusú játékot választasz. A Basic a legkönnyebb. A feladatoknak csupán az egyharmadával kell törődnöd, a többi automatikus. Mivel a kaland és a stratégiai rész működik, ez is elég kihívást jelent. Az Advanced fokozat már bevonja a politikai és a gazdaság főbb vonalait is a játékba, míg az Expert-ben már minden a Te nyakadba szakad. Igazán minden kezdőnek azt tudnám ajánlani, hogy a legkönnyebb fokozatban játsszon néhányat, majd csinálja végig az oktató játékokat (tutorial). Ezután - ha még van kedve - kipróbálhatja csak a stratégiai vagy csak a kaland részt. S ha már mindez jól megy, jöhetnek a Full játék nehezebb fokozatai.

Amint a teljes játék mellett döntesz és kiválasztod a nehézségi szintet, máris eléd tárul a birodalom térképe. Itt kell kijelölnöd, melyik terület irányítását vállalod fel. Maguk a régiók is a nehézségi fokozat beállítását jelentik, hiszen mindegyik kormányzása más, könnyebb vagy nehezebb feladat elé állítja a vállalkozó kedvű játékosokat. Ezen túl több típusú játékot tesznek lehetővé (magic, military, trade, temple). Ez igazán a készítők által javasolt fő kormányzási elvet mutatja, de egyáltalán nem jelenti azt, hogy ezzel a módszerrel KELL élned. Ezután következik a kormányzó (regent) kiválasztása. Itt különféle karakterek közül választhatsz majd. A tipikus szerepjáték jegyeknek megfelelően megtalálod az összes tulajdonságukat: faj, karakter osztály, szint, beállítottság, erő, stb. Ami új az a "vérvonal" (bloodline), aminek a jelentősége az alap sztoriból adja magát. Ettől függ, melyik isten vére hullott a karakterre és esetlegesen milyen speciális képességekkel áldotta meg őt.

A Birthright három nehézségi szinten játszható, s a győzelemhez ennek megválasztásától függően kell elérned adott számú pontot (300-500). Ezeket a pontokat a gazdaság szintjéért, a sikeresen teljesített kalandokért, a hódításokért vagy a legfőbb gonosz, Gorgon elpusztításáért gyűjtheted össze.




Például minden provinciáért 3 pont, teljes szövetségesért 2 pont, Anuire koronájáért 30 pont, Gorgon elpusztításáért 100 pont jár. Ha elérted a megfelelő mennyiségű pontot, már ki is neveznek Anuire császárává, s a játéknak vége!

Birodalmad kormányzójaként az elsődleges feladatod relatív egyszerű, biztonságot kell teremtened alattvalóidnak az élet minden területén. Segítségül hősöket toborozhatsz majd, akik hasznosnak bizonyulnak mind a háborúk, mind a diplomácia területén és persze részt vehetnek a kalandokban is. Ezek a kulcsfontosságú karakterek lehetnek papok, varázslók, harcosok vagy tolvajok. Eltérő adottságaik és tapasztalati szintjük függvényében természetesen némi anyagi ellenszolgáltatásra is várnak, ezért nem érdemes túl sokat fenntartani belőlük.

## STRATÉGIA

Maga a birodalmi-stratégia rész körökre osztott, tehát csak korlátozott számú akcióra van lehetőséged egy körben. Ez könnyebb fokozaton vázlatosan a következőket jelenti: a diplomácia meggyőző erejével szövetségeket kell kötnöd, biztosítanod birodalmad határainak védelmét, új hősöket toboroznod és természetesen sikeres kalandokra küldeni őket. A haladó verzióban már több gond szakad a nyakadba, elég ha vesszük például csupán az adózás gondjait. A legnehezebb fokozatban pedig mindenre ügyelned kell: utakat építhetsz, kereskedelmi vonalakat hozhatsz létre és olyan komplex szövevénnyel találod magad szembe, ami a veterán stratégákat is próbára teszi.

Számodra mindenképpen kulcsfontosságú csoportot alkotnak tanácsadóid, akik segítenek átlátni birodalmad ügyes-bajos dolgait. A kamarástól (chamberlain) tudhatod meg a birodalmak közti hűség (loyalty) aktuális viszonyait, valamint hogy a Top Ten hányadik helyén szerepelsz. A tábornok (general) a harci helyzet és a haderőd tudósítója. Udvari varázslód (mage) a kalandok és a kutatás felelőse. A kém (spy) feladata természetesen a szövetségesek és ellenségek kifürkészése. Részben az ő jelentéseiktől függ majd, mit teszel az adott körben. Bevallom nem látom nagy értelmét annak, hogy pontról pontra végigsoroljam az egyes ikonok szimbolizálta birodalmi akciók minden részletét, mert a tutorial és a help olyan kimerítő

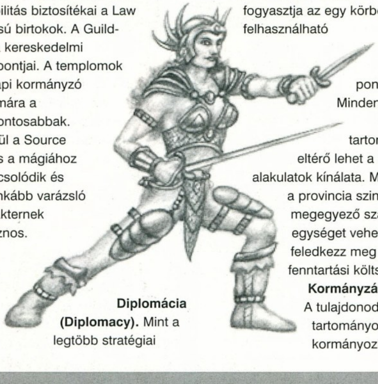
információt nyújt minderről, ami szinte már túlzás. Maradnék inkább

a lényeges dolgok mellett. A lehetőségeid:

**Kaland (Adventure).** Kalandozni több okból is lehet, fejlesztheted karaktereidet, meg akarsz szerezni valamilyen különleges tárgyat, vagy csupán szeretnél egy kicsit kikapcsolódni a kormányzás gondjaiból. Persze nem utolsó szempont a pontszerzés sem.

**Útépítés (Build Road).** Az utak kettős szerepet töltenek be a játékban: lehetővé teszik a kereskedelmet és megkönnyítik a csapatok mozgását (egyben csökken ezek költsége is). Az utak megépítésének ára a terepviszonyok függvénye.

**Építkezés (Create Holding).** A játékban a birtokok négy típusa jelenik meg. A hűség és a stabilitás biztosítékai a Law típusú birtokok. A Guild-ek a kereskedelmi központjai. A templomok a papi kormányzó számára a legfontosabbak. Végül a Source típus a mágiához kapcsolódik és leginkább varázsló karakternek hasznos.



**Diplomácia (Diplomacy).** Mint a legtöbb stratégiai játékban, itt is fontos szerepet kap a diplomácia. A szövetségek kötése és felbontása nem csupán taktikailag fontos, mint említettem az összegyűjtött pontokat is befolyásolja. A sikeres akció ezen a téren kulcsfontosságú, ne sajnáld rá a pénzt!

**Forge Ley Line.** Ez egy különleges út, tulajdonképpen a Source típusú birtokok összekötésére szolgál.

**Passz (Hold Action.)** Ezt használd akkor, ha az adott körben már nem kívánsz tenni semmit.

**Hősök (Lieutant).** Az aktuális hős-kínálatot találod itt. Megnézheted mindegyik jelentkező adatait, tapasztalati szintjét, tárgyait, stb. Akire szükséged van, azt fel is veheted.

**Toborzás (Muster Troops).** A csapatok toborzása nem fogyasztja az egy körben felhasználható pontjaidat! Minden tartományban eltérő lehet a katonai alakulatok kínálata. Mindenhol a provincia szintjével megegyező számú egységet vehetsz fel. Ne feledkezz meg a fenntartási költségekről!

**Kormányzás (Rule).** A tulajdonodban lévő tartományokat kormányozhatod itt, növelve ezzel szintjüket és ezáltal hasznukat.

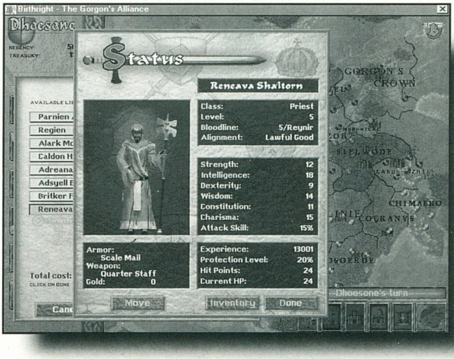
**Agitálás (Agitate).** A hűségviszonyokat befolyásolhatod itt és ez nem csupán saját provinciáidra vonatkozik! Ennek taktikai jelentőségét azt hiszem nem kell ecsetelnem.

**Támadás (Contest).** Más birodalmak tartományainak lerombolására lesz itt lehetőséged.

**Hadüzenet (Declare War).** Akkor van szükség erre a speciális hadüzenetre, ha például egy tartományt meg akarsz hódítani. Persze ez nem azt jelenti, hogy automatikusan számíthatsz az ellenfél támadására, viszont ezután csapataiddal bevonulhatsz oda.

**Alvilági dolgok (Espoinage).** Kémkedésre és orgyilkosságra van itt lehetőséged. A tolvaj karaktereknek ez a ténykedés nem kerül akciópontba.

**Várak (Fortify).** Ha kastélyt akarsz valamelyik tartományban emelni, itt megteheted és ugyanitt emelheted a már meglévők szintjét. Várat egyébként a varázslók Stronghold spellel is csinálhatnak.




**Investiture.** Egy tartomány megszerzésére szolgál ez a mágikus rítus, melynek van néhány feltétele is (pl. az adott területen ne legyen ellenséges csapat, a vár semleges legyen, stb.). Ha sikerrel jártál, a provinciát magadénak tekintheted.

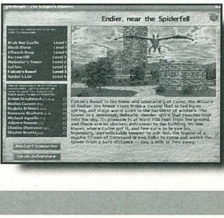
**Hősi feladat (Lieutenant Action).** Minden negyedévben hőseid kapnak egy-egy ingyenes (akciópontba nem kerülő) tevékenységi lehetőséget, amit itt jelölhetsz ki.

**Birodalmi varázslatok (Realm Spells).** A birodalmakra ható varázslatokat mágusok, papok, bárdok, esetleg magas szintű ranger és paladin karakterek idézhetik elő. Ezek pontos listáját és feltételeit megtalálod a help menüben és a kézikönyvben is.

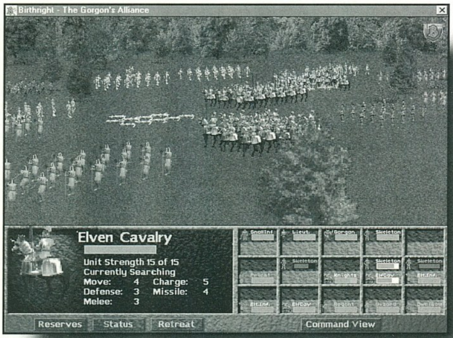
**Kereskedelmi hálózat (Trade Route).** A kereskedem célja egyértelműen anyagi haszonszerzés. Ezeknek az útvonalaknak a feltétele, hogy a két pont között út legyen és hogy az indulóhelyen álljon Guild típusú épület.

## CSATÁK

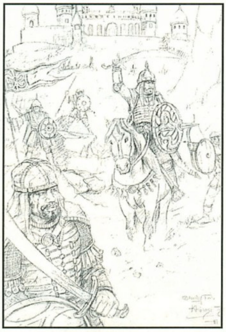
Ha ellenséges csapatok találkoznak össze, természetesen elkerülhetetlen a harc. Ezt nem kell feltétlenül lejátszanod, de miért hagynád ki, nem igaz?! Ebben a helyzetben a varázstudók automatikusan memorizálják spelljeiket, majd testőreik oldalán vetik magukat a küzdelembe. Vigyázz, ha a kormányzó meghal, a játéknak is vége! Az ütközetek real-time zajlanak egy 3x4-es felosztású



terepen. Bal oldalon láthatod a seregeidet, innen kell kihelyezned őket a csatamezőre. A frontvonalra




feltétlenül a közelharcra specializált alakulatokat tedd (pl. infantry, skeleton, cavalry). A szélső részekre kerülhetnek az íjászok és a varázstudók. Ők közvetlen érintkezés nélkül is lőhetik az általad kijelölt ellenséget. A csatatér persze folyamatosan változik, az ellenség is mozog, támadásba lendül, visszavonul. Neked is ugyanígy mozgásban kell tartanod egységeidet, ügyelve és figyelve fizikai állapotukra. Lehetőséged van a visszavonulásra is, ha nagy bajban lennél (retreat). A csaták egyébként nagyon látványosak és a terepviszonyok is rendkívül változatosak.

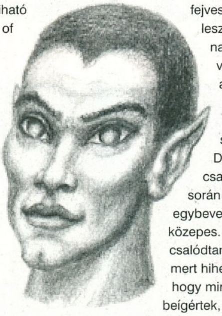


## Kalandok

A kalandok variációja a programban igen nagy, hosszúság és nehézségi szint szempontjából egyaránt. A cél már kevésbé izgalmas, vagy valamilyen értékes tárgyat kell megkeresned vagy csupán szét kell csapnod néhány randalírozó között. Egy küldetésre maximum négy kalandozót választhatsz hőseid közül, akik természetesen feladatuk teljesítése után újabb tapasztalati pontokat és remélhetőleg néhány hasznos tárgyat is szereznek. A varázstudóknak a kalandba indulás előtt (!) kell memorizálniuk spelljeiket. A program szerepjáték részét 3D-s megjelenítéssel és real-time harccal oldották meg. A csatákat egy végtelenül egyszerű ikonsorral vezérelheted. Rengeteg tárgy, varázslötty és fegyver található egyébként a labirintusokban, de sajnos a kalandok kihívása elég siralmas, hiszen a megoldandó feladat próbatételei kimerülnek néhány titkos ajtó megtalálásában, a csapdák felfedezésében és persze a rengeteg ellenfél felaprításában.

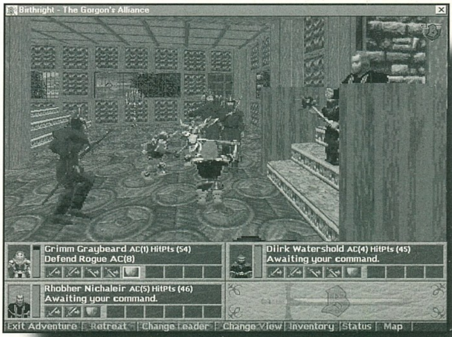
## Varázslatok

A Birthright mágiahasználói a varázslók és a papok. Speciális tudásuk egyaránt hasznos a csatákban, a kalandokban, sőt a birodalmi akciókban is. Bevallom, a program varázslatrendszere kifejezetten tetszett. Kár, hogy ilyen körítéssel került elém! Az egész birodalomra kiható varázslatok a Master of Magic-et juttatták eszembe. Ezek a Realm spellek lehetnek tartósak vagy csupán egy, esetleg két körig tartók. Segítségükkel idézhetsz lényeket, rombolhatsz falakat, ellenséges alakulatokat semmisíthetsz meg, varázslótornyokat emelhetsz, megáldhatod a hadseregedet, ... A közvetlen varázslatok nagyjából a szokásosak; detect magic, levitate, poison arrow, fireball, fly, teleport, disintegrate, ... Egy biztos, a varázstudó hősök sokkal értékesebbek, mint a harcos vagy a tolvaj.



## Értékelés

Mi lett végül is a Birthright? Egy körökre osztott stratégia, real-time csatákkal és meglehetősen primitív




kalandrésszel. Az első fele a dolognak még rendben is van, tipikus birodalomépítő játék. Maguk az ütközetek rendkívül látványosak és egyszerűek, de a különböző csapatok elhelyezése és mozgatása real-time módban elveszi az átgondolt döntések lehetőségét, sokszor az irányításból fejvesztett kapkodás lesz, ami jóval nagyobb veszteségeket okoz a haderődben, mint kellene. A legsiralmasabb a szerepjáték lett, a Doom-szerű csapkodás a kalandok során elkeserítő. Mindent egybevetve, a játék jó közepes. Valójában nem is csalódtam olyan nagyot, mert hihetetlennek tűnt, hogy mindazt amit előre beígértek, egy programon belül meg lehetne úgy valósítani, hogy az valóban minden szempontból jó legyen. Stratégia, szerep- és kalandjáték egyben. Ez külön-külön is nagy feladat a mai követelmények függvényében. Valljuk be őszintén, ilyen "öszvér" programból igazán kiemelkedőt még sosem láttunk! Sajnos a Birthright sem lett kivétel, igaz a stratégia, szerep- és kalandjátékok ötvözetei közül még eddig ez a legjobb.

*Lily*

Ui. Még egy hír a rajongóknak! Máris készül a Birthright Expansion Set mindenre kiterjedő karakter szerkesztővel és Windows "csodákkal" (kurzor, hangok, háttér).

## Info

- Sierra
- Sierra
- Kaland-RPG

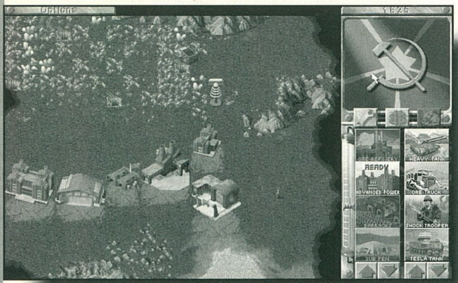
- P75
- 30 MB HD
- 8 MB RAM
- VGA/SVGA
- 4x CD
- SB comp.

◆ Lords of the Realms

64%

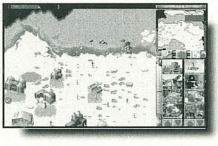
# Red Alert

## THE AFTERMATH

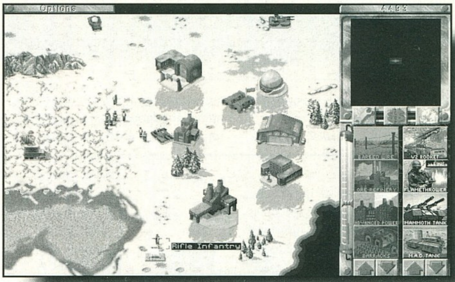


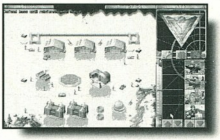
Újabb fejezethez érkezett a Red Alert mánia. Megérkezett a második küldetéslemez minden idők egyik legjobb játékához. Sokakban ilyenkor felmerül a kérdés, vajon miért szeretjük annyira ezeket a játékokat? Hiszen szinte már minden szituációban küzdöttünk és nincs olyan ellenfél a galaxisnak ebben a felében, akit ne igáztunk volna le. Tonnaszámra érkeznek a klónok, mi mégis egy évvel ezelőtti játék küldetéslemezén csámcsogunk. A válasz roppant egyszerű, a Red Alert a király. Nem hiszem, hogy bármelyik játék megszoríthatná ezt a gyöngyszemet. Azt hiszem, hogy ez lesz az a szám, amelybe a legtöbb C&C klónt összezsúfoltuk. Ezek közül azonban egyedül a Total Annihilation versenyezhet a nagy előddel, de szerintem az eladási statisztikákat továbbra is a Vörös Riadó fogja vezetni.

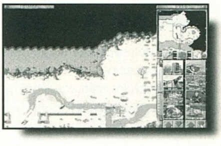
Sokan támadják a küldetéslemezek létjogosultságát. Szerintük ez nem más, mint egy rókáról egy másik, illetve harmadik bőr lehúzása. Nekem pont az ellenkező a véleményem. A hivatalosan kiadott küldetések mindig sokkal izgalmasabbak, mint az eredetik. Ezeket a missziókat profiknak tervezték. Az eddigi küldetéslemezeknek azonban volt egy óriási hibájuk. Nem lehetett bennük új egységeket bevetni. Maximum olyanokat vonultattak fel, melyek külsőre teljesen megegyeztek a régiekkel, csak volt

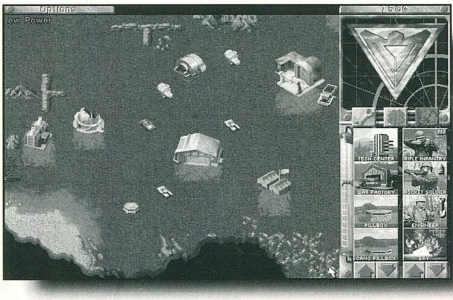


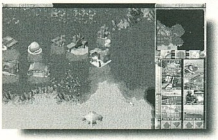
valamilyen speciális tulajdonságuk. Engem leginkább ezek a dolgok bosszantottak. Fel voltam készülve az új egységekre, s helyettük csak a régieket kaptam egy kicsit más köntösben. Mostantól fogva azonban új időket élünk. Az Aftermath az első olyan küldetéslemez, mely már tartalmaz új egységeket. Ezeket nemcsak a küldetésekhez kapjuk, hanem kedvünk szerint építhetünk is ilyeneket. Szokás szerint két csoportba lettek beosztva a küldetések. A szövetséges és az orosz ellentét tovább éleződött, s most olyan titkos küldetésekben vehetünk részt, melyek sorsdöntőek voltak a háború kimenetelét illetően. Úgy látszik a Westwood-os fiúkat komoly kritikák érték a többjátékos üzemmódot illetően, mivel azon a részen is igen komoly változások történtek. Az embernek nem is volt kedve leülni hálóban játszani, mivel úgyis tudta a menetrendet. Mindenki az oroszokat választja és villámgyorsan elkezd tankokat gyártani. Aztán jöhet a nagy tankroham, minimum 30 nehézpáncélossal. Kicsit elkedvtelenített, amikor harminc páncélos 11 másodperc alatt porig rombolta a nagy nehezen felépített bázist. Nos ezt a stratégiát már nem lehet a jövőben bevetni. Sokkal lassabban fogja gyártani a gép a páncélosokat és gyorsabban a gyalogosokat. Könnyedén előfordulhat, hogy ha valaki minden idejét egy páncélos hadsereg kiépítésének szenteli, pont a gyalogosoktól fog kikapni. Megerősítették a bázisvédelmet is. 50 kredit lett a betonfal, erősebb a Tesla torony és sokkal gyorsabb és pontosabb a lövegtorony. Az új egységek bevetése is átalakítja majd az eddig jól megszokott stratégiánkat. Az oroszok például kifejlesztettek egy olyan gyalogsági egységet, melyet képtelenség eltaposni. Ennek hatására a páncélosok nem sok kárt tehetnek bennük. Ráadásul mini villámvetővel is fel vannak szerelve, páncélosok ellen halálosak. Persze a szövetségesek sem maradtak adósak. A szerelő képes a hadszíntéren megjavítani a sérült páncélosokat. Gondolom nem kell ecsetelnem ennek a jelentőségét. Ott van aztán a chronotank. Egyszerűen imádom. Nem elég, hogy halálpontos rakétavetővel lett felfegyverezve, képes elteleportálni a térkép általunk felfedezett pontjára. Négy-öt ilyen ketyere két-három szerelővel komoly károkat tud okozni, még egy Tesla-val megerősített orosz bázisban is. A hátránya viszont az, hogy csak közepes páncélzattal lett felszerelve, s az ára igen borsos. Új egység még a demo truck, ami nem más, mint egy közönséges teherautó, egy élesített atombombával. Kétféleképpen hozhatjuk működésbe a bombát. Vagy nekihajtunk egy célpontnak, vagy pedig megengedjük, hogy az ellenfél lője szét. Az eredmény mindkét esetben egy szép nagy gombafelhő. Le kell hűtenem azokat a parancsnokokat, akinek lelki szemeik előtt megjelenik a vasfüggönnyel megerősített vagy az éppen a chronoshift vortexbe begördülő demo truck látványa. A rakomány instabilitása miatt ezekben az esetekben a bomba automatikusan működésbe lép. Nem

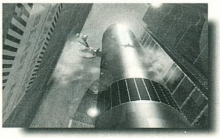












szabad megfeledkezni az oroszok új tengeralattjárójáról sem, mely olyan rakétavetőkkel lett felszerelve, amely a parti egységeket is képes tűz alá venni. Az orosz haditechnika csúcsmodellje a M.A.D. tank. Ez a fegyver aktiváláskor erős rengéshullámokat bocsát ki magából, mely a környező egységeket és épületeket nagy mértékben megrongálja. Ennek a szerkezetnek a legnagyobb hátránya az, hogy a hullámok a gyalogosokra nem hatnak.

Kétszer kilenc küldetésben kell bizonyítanunk a képességeinket. Sajnos nem kapunk új animációkat győzelem esetén, s ez igencsak elszomorított. Sebaj, azt hiszem, hogy a C&C mánia még messze nem ért véget. Szerintem már nagyban dolgoznak a folytatáson, csak éppen még nem szivárogtattak ki semmit a készülő projet-tel kapcsolatban.

*Mocsy*

## Új egységek

### Chronotank

Hatósugár: közepes
Páncélzat: könnyű
Fegyverzet: hő követő rakéta
Ár: 2400

Ez a fegyver a szövetséges technika csúcsa. Szerintem az egyik legjobb fegyver az egész Red Alert-ben. Igen nagy a hatósugara, halálosan pontos és ráadásul rakétákat lő ki. A fő szenzáció mégsem ez, hanem az, hogy képes a térképen teleportálni. Ezt a képességét csak akkor tudja használni, ha az egység alatti kis négyzetek megteltek. Két három ilyen egység le tud szedni veszteség nélkül egy Tesla tornyot.

### Demolotion Truck

Hatósugár: -
Páncélzat: könnyű
Fegyverzet: atombomba
Ár: 2400

Az egyik legszemetebb fegyver. Egy atomfegyver van elrejtve a rakterében, természetesen beélesítve. Roppant veszélyes egység mindkét hadviselő fél részére. Kedvenc szórakozása a gépnek, hogy még a gyártó bázisának a közepén megsemmisítse. Mindig tisztítsuk meg előtte az utat.

### Field Mechanic

Hatósugár: rövid
Páncélzat: -
Fegyverzet: csavarkulcs
Ár: 900

A Dark Reign-ben kedveltem meg ezt a figurát. Igaz, hogy nincs páncélzata, de ingyen megjavítja a sérült járműveket. Nagyon vigyázzunk rá, mert az ellenséges katonák kedvelt célpontja. Érdemes egy medikussal párban alkalmazni, hiszen így támogathatják egymást. A biztonság kedvéért legyen mellettük egy APC, amivel gyorsan el tudnak menekülni.

### Tesla Tank

Hatósugár: nagy
Páncélzat: könnyű
Fegyverzet: villámvető
Ár: 1500

A legnagyobb problémám az volt vele, hogy papírvékonyságú a páncélzata. Nem lehet bevetni nagyobb tankcsapat ellen, de még a gyalogosok is könnyedén legyőzhetik. A villámlövegben csak a pontosságát értékelte, szerintem nem éri meg az árát.

### Shock Trooper

Hatósugár: rövid
Páncélzat: -
Fegyverzet: villámvető
Ár: 900

Az oroszok erősítik a gyalogságukat is. A legnagyobb előnye, hogy nem tudják eltaposni. A hátán egy mini generátor található, melyből halálos villámokat tudnak szórni az ellenségre. A gyalogság ellen közepes eredménnyel dolgozik, de a járműveket kiválóan tudja irtani. A használatával el lehet felejteni a gránátosokat.

### M.A.D. Tank

Hatósugár: óriási
Páncélzat: nehéz
Fegyverzet: rengéshullámok
Ár: 2300

AZ orosz haditechnika kísérleti páncélosa. csak akkor hatásos, ha meglepetésszerűen vetjük be. Használat előtt élesítenünk kell, ekkor a leg sebezhetőbb. Néhányszor megpróbáltam bevetni, de a szövetségesek mindig kilőtték még a rengéshullámok beindulása előtt.

### Missile Sub

Hatósugár: nagy
Páncélzat: könnyű
Fegyverzet: rakéták
Ár: 1650

Úgy látszik az oroszoknak elegük lett abból, hogy a tengeralattjárókkal csak a szövetséges hajókat tudják megtámadni. Kifejlesztettek egy rakétavetővel felszerelt egységet, mely kiválóan alkalmas a part menti épületek bombázására. Érdemes vigyázni rá, mivel elég jó a hatékonysága.

## Info

- Virgin
- Westwood
- Stratégia

- 486DX4-100
- 10 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA/SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Total Annihilation
- Dark Reign
- Earth 2140

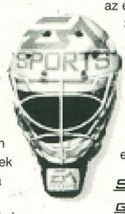
**91%**

# NHL '98

## Heves jeges

### Ősz: hideg,ború és számítógépek

Eljött az ősz, ami sok-sok negatív változást hoz magával: az ember kénytelen egyre több és vastagabb ruhát felölteni magára, a hideg üdítőket, söröket és jégkrémeket lassan felváltja a forró tea vagy kakaó. Az ember egyre több időt tölt otthon számítógépe előtt merengve. Persze azért van aki örül az ősznek- kezdenek felébredni nyári álmukból a sífelszerelést és egyéb téli sportszereket kínáló üzletek és persze a gázszolgáltatók is. Ezen időszak a számítógépes játékosok számára szintén a megélénkülést jelenti- az év végéhez és a karácsonyhoz közeledve egyre több játék jelenik meg. Most már 5 évre visszanyúló hagyománya van, hogy október közepén, az amerikai profi jégkorong liga startjához időzítve, megjelenik az EA Sport hokiszimulációjának legújabb verziója- idén az NHL'98.




### Jégkorong: akció-taktika-feszültség

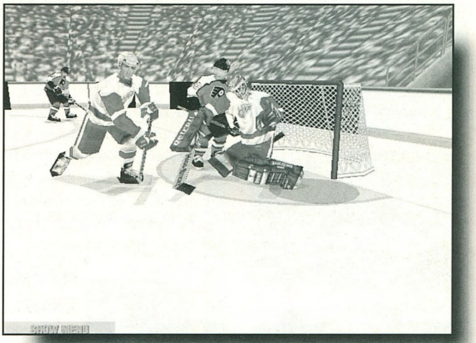
A jégkorong a világ egyik legnépszerűbb sportága a labdarúgás és kosárlabda mellett- Miért? Mert egy olyan szabályrendszert sikerült létrehozni, mely garantálja, hogy szinte állandó gólveszély van a mérkőzések alatt, ez pedig magával hozza az áhított hatalmas feszültséget. Az NHL'98 ezt a pörgő játékmenetet ülteti át nagy sikerrel számítógépre, és a megszokott rengeteg akció mellett végre megjelenik a sport erőteljes taktikai háttere is. A készítők nem fukarkodtak az újdonságokkal ebben az évben: a program támogatja a 3D gyorsítókártyákat, lehet benne nemzeti csapatok közötti tornát játszani, mely az oganói téli olimpia küzdelmeihez csinál hangulatot, és még sorolhatnám hosszassan ezeket tovább...

### Special Moves en galore: avagy az irányítás

A játék irányítása az évek során nem sokat változott, de most egy kicsit frissítettek rajta- négygombos gamepad-re lett optimalizálva. A szokásos passz és lövés gombok mellett a sprint-et kirakták a 3. gombra, míg a negyedik gombon kaptak helyet a „speciális mozdulatok". A játékostól és az adott helyzettől függően ez utóbbi lehet egy speciális lövés, testcsel vagy más spec mozdulat, mielőtt a játékos megszabadulna a cipelt korongtól. A passz- és lövés-gombok kombinált használatával is ki lehet hozni extra dolgokat a játékosból- akár azt is el lehet érni, hogy a korong állva maradjon utánunk a jégen.

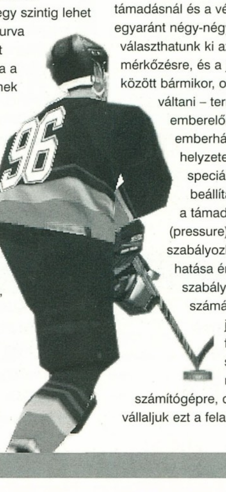
Test test ellen- avagy egy bodycheck anatómiája

Az NHL'97 fantasztikus grafikája ellenére nagyon sokakat zavart a benne szereplő játékosok „taktikai felkészületlensége". A játékosok mozgásán szinte semmi szervezettséget nem lehetett látni- ebből a legfájóbb pont talán a védők mozgása volt. Egy jól cselező játékos gond nélkül elküldte őket a szélrózsa minden irányába, és akkor már nem volt nehéz dolga a szinte védtelen kapussal szemben. Az NHL'98-ban ezen változtattak: az összes játékos az éppen számára megadott védő, illetve támadó taktika szerint reagál az ellenfél mozdulataira, a védők fegyverarzenálja ezzel párhuzamosan a becsúszás és az irányítható lökés illetve akasztás mozdulatával bővült, a kapusok pedig sokkal bátrabban ki mernek jönni. Ezek révén végre úgy megerősödött a védelem, hogy normális csapatjáték és taktika nélkül nem lehet mérkőzést nyerni. A bodycheck pedig most már nem csak egy néha-néha feltűnő látványelem lett, hanem a korongszerzés egyik jól működő változata. Természetesen az agresszív játék csak egy szintig lehet hasznos- sorozatos durva szabálytalanságainkat kiállításokkal honorálja a bíró. A bíró észlelésének „érzékenysége" szabályozható, és az előző változattal ellentétben már tényleg van is hatása a játékra.




A hoki nem számít a finom úri sportok közé- a játékosok nem vetik meg a keménykedést, így ha két nagy agresszivitás-értékkel megáldott játékos ütközik, kialakulhat kettejük között a verekedés. Mindent elhajigálnak és egymásnak esnek- persze a végeredmény kettős kiállítás, hogy legyen hol lehűteniük magukat. A verekedés a programban továbbra sem vetekszik egy box programmal komplexitásban, de egy kellemes színfolt a mérkőzések során.

### Taktika, avagy melyiket válasszam a négy közül?




Az NHL Hockey sorozat eddigi nagy hiányossága volt a taktikai rész teljes mellőzése. Ez számomra érthetetlennek tűnt, mert a korábban legjobbnak számító Wayne Gretzky Hockey-ban ez már 1992-ben alapelem volt. Ezen azonban kár tovább merengeni- jobb későn, mint soha alapon az NHL'98 készítői beépítették ezt az elemet is a programba, és tanácsadóul az egyik NHL csapat edzőjét, Mark Crawford-ot kérték fel. A fejlesztés során adott hasznos tanácsai érezhetőek a programon- sokkal kiforrottabbá vált a szimuláció része. A játékban a támadásnál és a védekezésnél egyaránt négy-négy taktikát választhatunk ki az adott mérkőzésre, és a játék során ezek között bármikor, on the fly át lehet váltani – természetesen az emberelőnyös és emberhátrányos helyzetekre ezen felül speciális taktikákat lehet beállítani. A védelem és a támadás erőssége (pressure) külön szabályozható, ennek hatása érezhető a szabálytalanságok számában és a játékosok fáradtságán is. A sorok váltását rábízhatjuk a számítógépre, de ha magunkra vállaljuk ezt a feladatot is, akkor

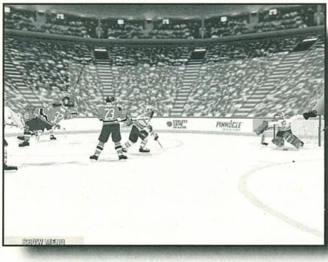
szembesülünk azzal a problémával, hogy a legjobb játékosaink folyamatosan kifáradnak, és a mérkőzés előrehaladtával egyre nehezebb egy ütőképes sort jégre küldeni.

## Körítés, avagy parádés statisztikák

Az NHL sorozat mindig is híres volt arról, hogy a játék kezelésére és a statisztikák elérésére szolgáló menürendszer design-ja fantasztikus lett. A statisztikáknál maradva- az összes NHL-ben szereplő csapat és az összes játékosról megtekinthetünk egy-egy képet, és néhány csapatról még videot is készítettek a program számára. Újdonságnak számít, hogy minden egyes játékos saját arcképét rakták a fejére textúraként a játékban, így most már a mezen levő név és szám mellett jó szemmel akár ez alapján is felismerhetjük őket a jégen.

## Játék-üzemmódok

Az NHL'98 számos játékmódot tartogat a játékos számára. Ezek közül a legegyszerűbbek a Penalty Shootout és az Exhibition. Az előbbiben a büntetőlövést gyakorolhatjuk, míg az utóbbiban egy barátságos meccset játszhatunk- közös a kettőben, hogy végeredményük nem módosítja az adatbázis értékeit. Emellett játszhatunk teljes szezont (25 vagy 82 mérkőzéssel), tornát és rájátszást. A torna egyetlen hátránya a season-nel szemben, hogy nem lehet benne játékosokkal kereskedni, és a roster-t módosítani. Ha a teljes szezon végigjátszása mellett döntünk, akkor bármikor kereskedhetünk a játékosainkkal a szokásos csere-megoldással, de akár Free Agent-nek is átadhatjuk,

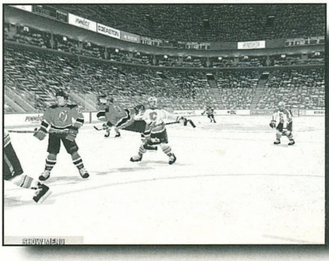


néhány nemzeti válogatott játékosainak legfrissebb, ez évi szezont tükröző valós adataival töltötték fel az adatbázisokat. A Hartford Whalers helyett így most már a Carolina Hurricanes szerepel a valóságban az NHL-ben és a programban egyaránt. A minden területre kiterjedő adathalmaz mellett

### A legfontosabb újítások:

1. 3Dfx támogatás: ezzel a grafika full detail mellett is teljesen folyamatos
2. Csapat-taktikák: a játék közben négy előre kiválasztott taktika között válthatunk
3. Teljes kapus-kontroll: a kapus sokkal többféle dolgot tud csinálni
4. Special Moves: több tucatféle csel, extra mozdulat és lövés
5. Nemzeti válogatottak: 16 nemzeti válogatott közötti torna
6. In Game Statistics: a mérkőzés apró szüneteiben a program egy-egy játékosra, vagy a csapatra vonatkozó statisztikákkal szórakoztatja a játékost (akárcsak egy valódi közvetítésben)
7. Penalty Shootout: Büntetőpárbaj- a liga legjobb kapusaival nézhetünk farkasszemet
8. Aktualizált csapatok: Az elmúlt szezon adataival és a most induló bajnokságról szóló információkkal felfrissített adatbázis
9. Javított kommentár: már nincsenek csúszások, és egy profi kommentátor és egy veterán játékos kettőse közvetíti a meccseket

ha szabadlistára akarjuk küldeni őket. Nagyon fontos újítás még, hogy kibővítették a multiplayer üzemmódokat- egy gépen egyszerre



max. négyen játszhatunk, míg hálózatban akár nyolcan is ütőt ragadhatunk.

## Külsőségek- avagy grafika, hang, 3Dfx, hangulat

Az NHL'97 grafikailag egy új mérföldkövet jelentett a sportjátékok között. Teljesen élethűen mozgó poligon-játékosok, ez lett a fejlesztés új iránya. Nehéz volt elképzelni, hogy miben lehet még javítani a szinte tökéletes megvalósításon, de azért ez érezhetően sikerült- még többféle extra mozdulatot tudnak a játékosok és a kapusok, a kamerák tökéletesen követik a játékot, és a program támogatja a 3Dfx Voodoo chipset-es kártyákat. A végeredmény fenomenális a játékot gyorsítókártyán játszva: a textúrák nem pixelesek, és teljes részletesség mellett is abszolút folyamatos a grafika. A logok, a mezek, a közönség, a zászlókkal feldíszített, fedett arénák és a játékosok élethű mozgása azt az érzést keltik az emberben, hogy egy élő közvetítés aktív részese. A 10 kameranézet között bármikor átválthatunk, és bármelyikből nézve átláthatóak a pályán folyó történések. Az NHL'98 hangja az elődéhez képest nem sokat változott: megpróbálták még inkább felerősíteni a térhatást, és kicsit dögösebbek lettek az effektek. Ami komoly műtéten esett át, az a sokat kritizált kommentár- a végeredmény az lett, hogy a profi kommentátor és egy veterán játékos kettőse közvetít, és ezt egészítik ki a stadion hangosbemondóján keresztül elhangzó üzenetek. A kommentárra korábban jellemző lemaradások problémája megoldódott. A hang minősége összességében nem marad el a grafikáétól, és együttesen adják az NHL'98 egyedülálló stadion-atmoszféráját.

Az NHL'98 minden idők egyik legjobb sportjátéka, ahol egyszerűen minden stimmel: játszhatóság, taktika, illetve hang és kép.

*Charlie*

## Info

● Electronic Arts
● Electronic Arts
● Sport

■ P75
■ 30 MB HD
■ 16 MB RAM
■ SVGA
■ 4x CD
■ SB comp.

◆ Power Play
◆ NHL'97

**93%**

# Resident Evil

## HÁZI HORROR

Hosszú idő telt el míg a PXS-en oly nagy sikert aratott Resident Evil-nek elkészült végre a PC-s konverziója. Annak idején kiemelkedett az akció-lövöldözős konzol játékok tömegéből, méltán hozva a Capcom számára jókora elismerést a bátor próbálkozásért. Bár az eltelt egy év nagy idő, a fejlesztők megtették a szükséges (vagy elkerülhetetlen?) lépéseket, hogy '98-as köntösbe csomagolják az ódon kúria horrorisztikus történetét.

Technikailag leginkább a Alone in the Dark sorozatot vagy az Ecstatica2-t lehetne elődnek tekinteni, hiszen a program ugyanazt a külső 3D nézetet alkalmazza mint a régi kedvencek. További hasonlóságot mutat az Alone in the Dark-kal, hiszen egy jókora kastélyban kell majd megtalálnunk a túlélés módját.

Azért itt nem csak magunkra számíthatunk, hiszen a kezdet kezdetén az Alpha Team tagjaként érkezünk a Raccoon Forest-be. A katonai akciót a környéken lezajlott rejtélyes eltűnések tették szükségessé. Bár a helyi rendőrség elsősorban megvadult farkasokra, esetleg a grizzly-kre gyanakszik (elkövették ezt a hibát a Gabriel Knight 2-ben is:)), ideje, hogy fény derüljön helyesek e a következtetéseik.

Az Alpha Team bevetése rögtön balszerencsésen indul, miután a szállító helikopter elhagyja a landolási zónát (elmenekül?), kapásból szemben találják magukat a sokat emlegetett farkasszerű lényekkel. Egyetlen megoldásnak a közeli rezidenciába való menekülés tűnik. Annak ellenére, hogy a házat már csak hárman érik el, a túlélők rövid tanakodás után elindulnak felfedezni rejtélyes környezetüket.

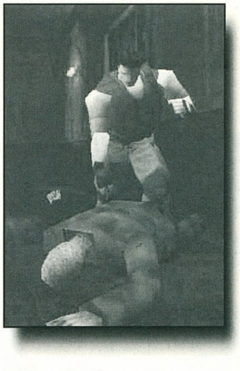
Itt lépünk mi a játékba és attól függően, hogy kit választottunk szereplőnek elkezdődik a kaland. Jill a szebbik nem képviselője, míg Barry Burton a társa egy igazi erőember, ráadásul képzett fegyver specialista. Bármelyik bőrébe bújunk is, hamar kiderül, hogy harmadik társunk Chris áldozatául esett a házat ellepő gonosz zombik "vendégszeretetének". Ettől fogva csak magunkra számíthatunk, és bár néha összefutunk életben maradt társunkkal (esetleg a segítségünkre siet), mindig tartsuk készenlétbe a fegyverünket.

A játékmenet kalandelemei két részre oszthatók. Egyfelől különböző tárgyakat fogunk találni amik segítenek a továbbjutásban, illetve fokozatosan felfedik előttünk a hatalmas kúria titkát, másrészt logikai fejtörőkön kell továbbjutni.

Az akció rész azért nagyon fontos, hiszen a mindenhol feltűnő szörnyek hamar az őrületbe kergethetnek, kiszívhatják vérünket, hogy az elátkozott falak között végezzük be életünket.

A zombik még a kellemesebb ellenfelek közé tartoznak, ahogy haladunk a történetben és megtudjuk a régi ház titkát, egyre keményebb ellenfelek fognak az utunkba akadni. Szerencsére a fegyver-készletünk is gyarapodni fog, így a standard 9mm-es pisztoly mellett használhatunk shotgunt-t vagy akár páncélöklöt is.

A Resident Evil-ben egymást váltják a filmjelenetek és a játszható részek. Ez nagyon az előnyére válik, hiszen a cselekedeteink hatására mindig történik valami, amit a székben hátradőlve vehetünk tudomásul. A mozi jelenetek fokozzák a hangulatot, tulajdonképpen olyan mintha egy horrorfilm szereplői lennénk. Kevés játék van amiben igazán meg lehet ijedni, nos a Resident Evil mindenképp tartogatni fog ilyen meglepetéseket. Máig emlékszem amikor Jon a PSX-es változatot mutogatta a szerkesztőségben. Egy homályos folyosón ment miközben mindenki a szép bútorokat, festményeket figyelte. Ekkor egy szemvillanás alatt csörömpölve darabokra tört a színes üveg, majd egy hatalmas farkas ugrott rá a főhősre. Közben elkezdett "dübörögni" a zene, mi meg csak kiabáltunk, hogy: LŐDD MÁR LE! (még nem találkoztam olyan emberrel, akire ez a rész ne hozta volna a szívrohamot).



Ilyen jelenetek szépszámra akadnak a Capcom játékában, így aki szeret borzongani, a TV helyett pár estére a számítógépet is választhatja szórakozásnak.

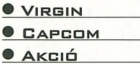
Negatívumként lehet említeni, hogy a háttereket nem rajzolták újra, illetve, hogy megmaradt a PSX-ről örökölt mentésrendszer, meg hát az ajtóról-ajtóra mászkálás. Engem ezek annyira nem is zavartak mint a video jelenetek és a akció közötti töltögetős rész. Itt szerepet játszik az, hogy a játék támogatja a 3D gyorsítást, ilyenkor viszont a normál kártya játssza le az animokat. Persze amíg visszakapjuk az irányítást addig is eltelik pár másodperc, ez pedig könnyen kizökkentheti a játékost az amúgy nagyszerű hangulatú történetből (meg hát az animok minősége is gyenge, ha pl. összehasonlítanánk a LOL2-vel...).

Mindent mérlegelve "megéri a pénzét" a Resident Evil, hiszen az akciódús játékmenetet jól egészítik ki a kalandelemek, ráadásul ha figyelembe vesszük a gameplay-t körülfogó lüktető, félelmetes hangulatot, mindenképp értékesnek fogjuk tekinteni.

*CtS*
*shoebaron@hotmail.com*

### INFO

- VIRGIN
- CAPCOM
- AKCIÓ



3D

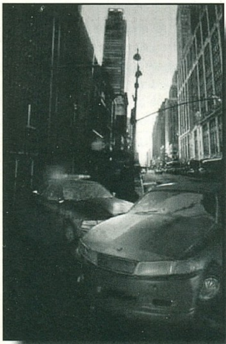
- P90
- 30 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

- ALONE IN THE DARK
- FADE TO BLACK

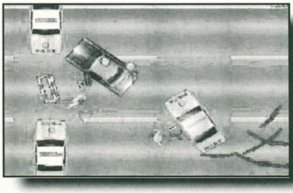
**89%**

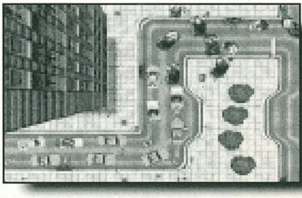
# Grand Theft Auto

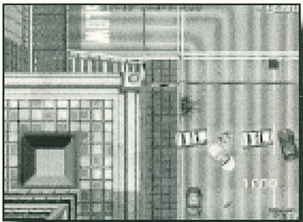
## LECKÉK BŰNÖZÉSBŐL KEZDŐKNEK

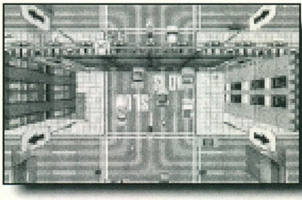


A DMA Design mindig is az eredeti játékötleteiről volt ismert- azon kevés játéksoftware-gyártók egyike, melynek játékai az akár még szegényesnek is mondható, de stílusos grafikai kivitelezés ellenére igen sikeresek lettek, elég csak a Lemmings sorozatukra gondolni. Új játékukkal most még vadabb vizekre eveznek mint eddig bármikor, és valószínűleg a Carmageddon-hoz hasonlóan a viták keresztttüzébe kerülnek. Egyik legújabb fejlesztésük, a Grand Theft Auto ugyanis a kisstílű bűnözés alattomos, de igen izgalmas világába kalauzolja el az arra érdemes nagyérdeműt. Természetesen az általuk megcélzott korosztály nem a 18 éven aluliak, hanem a felnőtt réteg, akik már józanul meg tudják ítélni a dolgok etikusságát. A játékban végrehajtott cselekedetek nagy részét a törvény szigorúan bünteti. A játékos ugyanis autót lop, szükség esetén menekül a rendőrök elől, gyújtogat, mindenféle korrupciót hajt végre, útonállóként tengeti értéktelen életét, embert rabol és droggal kereskedik, stb. ... és ha kell akár embert is öl. A játék lényege, hogy felküzdjük magunkat a bűnszervezet hierarchiájában autólopással és a bűnszervezet vezetőitől kapott küldetések végrehajtásával 3 hatalmas városban. A játék a terepet felülnézetben mutatja, és ha szükséges zoom-olni is tud, illetve minden irányba scrolloz, hogy az éppen aktuális részt lássuk a városból. A küldetéseink során szinte teljesen szabadkezet kapunk a feladataink végrehajtásához- induláskor belevetjük magunkat a modern nagyváros romlottságot árasztó fergetegébe, és elkezdjük nem túl áldásos tevékenységünket, azaz karrierünk egyengetését. Azt tehetünk amit akarunk, és akkor amikor jónak látjuk, korlátokról nem érdemes beszélni, hiszen minden egyes város 2000 mérföldnyi úthálózatát barangolhatjuk be rosszindulatú gondolatokkal teli fejjel.









Több mint két tucat jármű vár új gazdára, egyenként más és más irányítással és jellemzőkkel- autók, villamosok, vasút, buszok,... és persze rendőrautók. Ha megszerzünk egy járművet, akkor azzal akár szórakozásból is vezetgethetünk, míg fel nem figyelnek ránk. Merész cselekedetek végrehajtásáért kapunk majd pontokat, pl. egy Hare Krishna csoport lerohanásáért, vagy egy jégkrém árus járgányának vandál megrongálásáért. A járműcsere ilyen körökben nem vesz igénybe éveket- csinálunk egy jó kis forgalmi dugót, elegánsan lelőjük a nekünk tetsző jármű vezetőjét, és mint ki jól végezte dolgát, négy keréken távozunk. A játék hátteréül szolgáló város mindeközben éli az életét olyan szinten, hogy pl. minden egyes autóban más rádióállomás szól, így autócserével a zenei stílusváltás is együtt jár. Mindig történik valami tőlünk függetlenül is, így nagyon figyelni kell minden kis mozzanatra, mert nem tudhatjuk, hogy mi vár a következő sarkon. A meglepetések egy része pozitív, kiaknázatlan lehetőségre lelünk, míg máskor a legnagyobb veszélyt hozhatjuk magunkra. Erre kiváló példa az az eset, mikor egy besúgótól infot lehet szerezni arról, hogy mikor hová érkezik némi anyag. Ha odamegyünk és lelőjük az összekötőt, akkor miénk a szállítmány, és már teríthetjük is a repülést ígérő port, ... Persze minél több vaj van a fejünkön, annál többen és egyre nagyobb erővel keresnek majd minket, így egyre nehezebb bármit tennünk. Amint látható nemegyszerű a bűnözők élete - sem egy autótolvaj állandó veszélyben él, legalábbis külföldön, ebből kaphatunk érzékletes és igen érdekes ízelítőt a Grand Theft Auto és a DMA Design révén.

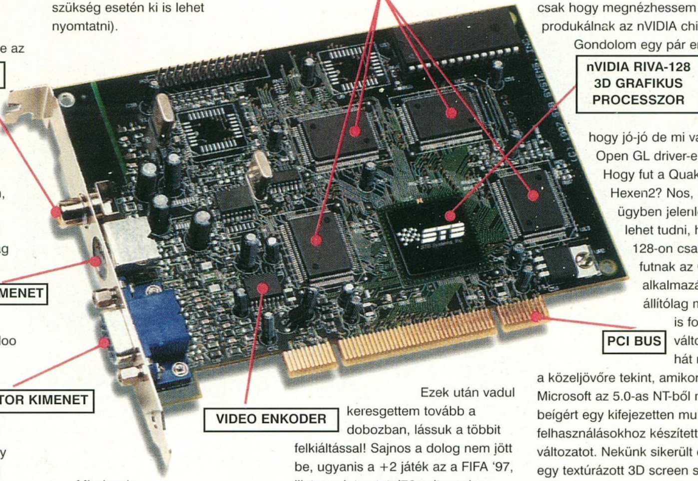
A játék a képek és az információk alapján igen érdekesnek ígérkezik, bár sok etikai kérdést is felvet. Úgy gondolom viszont, hogy felnőtt emberek már el tudják dönteni magukban, hogy mi egy filmből vagy játékból a pozitív, illetve negatív elem, illetve a követendő vagy elvetendő cselekedet és a GTA hatására nem történik több bűntény, mint azelőtt. Egyet kell csak garantálni, hogy kiskorúak ne vásárolhassák meg a játékot.

*Charlie*

## STB VELOCITY 128

Hosszú időnek kellett eltelnie (majd egy évnek ) ahhoz, hogy a 3D gyorsító piacon bárki is versenyképes terméket hozzon ki a mindent elsöprő Voodoo Graphics chipset mellett. Igaz ugyan, hogy mindenféle hírek keringtek az nVIDIA Riva-128-áról, ami az előzetes tesztek szerint igencsak jól szerepelt, de hát gondoljunk csak a NEC PCX2-esére, amiről szintén „legendák" szóltak. Ilyen előzmények mellett kaptuk kézbe az STB VELOCITY 128-at, amin a már régóta várt nVIDIA chip kapott helyet. Rövid tesztelgetés után hamar kiderült, hogy a kártya nagyon brutális, sőt bármilyen hihetetlen, de sok tekintetben felülmúlja a piacon jelenleg kapható 3Dfx-es kártyákat. A Riva-128 technikailag hasonlatos a NEC PCX processzoraihoz, egyesíti a 2D/3D részt. Ellentétben a korábbi próbálkozásokkal (Voodoo Rush, PCX2) itt a 2D-s rész is meglehetősen gyorsra sikeredett, 65K mellett támogatja az 1600X1200-as felbontást is. Nyilván ebben nagy szerepe van a 4MB SGRAM-nak (10nsec), illetve a 230MHz-es RAMDAC-nak. Szembeötlő volt még a Velocity kristálytiszta képminősége, ami nagy előny a Voodoo-val szemben, hiszen ott az egyik kompromisszum a kártya alacsony árával szemben a gyengébb képminőség lett. Aki esetleg nem elégedne meg a monitora méreteivel, használhatja a TV out kimenetet, így téve teljessé a vizuális hatást.

A Windows-os kezelőfelületként az STB Visiont kapjuk hozzá, itt lehet állítani a felbontást, a színmélységet, illetve használhatunk virtuális destop-ot, vagy multiple destop-ot. Ezen kívül helyet kapott a szokásos zoom lehetőség, illetve innen kapunk infokat a monitorról, a directX-ról, a refresh rates-ről, a memória címekről, a driver verziószámokról, meg egy halom dologról (ezeket szükség esetén ki is lehet nyomtatni).




Mindezek ellenére talán mégiscsak a kártya 3D gyorsítós része nyújtotta a legkiemelkedőbbet.

Elsőként a dobozba csomagolt Moto Racer volt az "áldozat", ez remek összehasonlítási alap, hiszen "boldog-boldogtalan" aki vett 3Dfx-et, az nyilván ismeri a nagysikerű programot. Nos, bár a felbontás sajnos maradt a szokásos 640X480, már a start után lehetett látni, hogy ez a kártya bizony nem viccel. Valahogy az volt az érzésem, hogy Riva-án kicsit jobb lett a program, szebbek lettek a színek, magasabb a frame rate, kidolgozottabbak a motorok. Félelmetes volt viszont a verseny ismétlése, leengedett kezekkel lehet élvezni azt a sebesség érzést ami végigkíséri a Moto Racert, szó szerint tépnek a motorok a pályán.

Ezek után vadul keresgettem tovább a dobozban, lássuk a többit felkiáltással! Sajnos a dolog nem jött be, ugyanis a +2 játék az a FIFA '97, illetve a Interstate'76 volt, ezek persze semmiféle Riva 128 3D gyorsítást nem támogatnak, csak hát az Electronic Arts kiadások így kerülhettek a dobozba (az EA és az nVIDIA összefonódásából).

Persze nem maradtunk kipróbálható programok nélkül, hiszen elég volt körülnézni a polcokon és leszedegetni a D3D-t támogató játékokat. Az első a Jedi Knight volt, ami már 800X600-ban is elindult, az összes ismertebb 3D effektet támogatva. Hmm... Következett a Turok szintén 800X600-as felbontás mellett, az eredmény félelmetes volt, részletesebben az egyoldalas ismertetőben olvashattok róla. A Forsaken mondjuk szép volt, de semmivel sem jobb mint 3Dfx-en. Viszont a pálmát az 1024X768-ban is elinduló programok vitték el, melyek a következők voltak: G-Police, Shadows of the Empire, Tomb Raider2. Mindhárom esetben a demo verziót néztük, és bár bug-ok jócskán akadtak a játék során, azért számomra még mindig hihetetlennek tűnik, hogy 1024X768!!!-as felbontás mellett, az összes ismertebb effekt bekapcsolása után sem lassult le a játék. Mindenesetre ezt is megéltük. Azt, hogy mennyit számít a nagyobb felbontás jól látszott a Tomb Raider2 demo-n, ahol még nem volt Anti Aliasing, de bármennyire is nézegettük Lara-át nem láttunk rajta pixeleket. Az eredményeken felbuzdulva jelenleg ott tartok, hogy alig várom az újabb D3D-s játékokat, csak hogy megnézhessem mit is produkálnak az nVIDIA chipen.

Gondolom egy pár emberben már felmerült a cikket olvasva, hogy jó-jó de mi van az Open GL driver-ekkel? Hogy fut a Quake, a Hexen2? Nos, ez ügyben jelenleg annyit lehet tudni, hogy Riva 128-on csak NT alatt futnak az Open GL alkalmazások. Ez állítólag már nem is fog változni, de hát mindenki a közeljövőre tekint, amikor is a Microsoft az 5.0-as NT-ből már beígért egy kifejezetten multimédiás felhasználásokhoz készített változatot. Nekünk sikerült elindítani egy textúrázott 3D screen savert NT alól, a sebesség vetekedett a több százezer Ft-os profi kártyák teljesítményével. (Illetve most hallom, hogy tegnap este már fent volt net-en az NT-s patch a Quake-hez, és állítólag működik rendesen, szokásos Riva minőségben.)

Elsőre ennyit sikerült összeszednünk az STB Velocity 128-ról, szerintem a kártya tudásához nem fér kétség, D3D alatt rendesen túlszárnyalta az eddig piacvezető 3Dfx-es kártyák teszteredményeit, jobb a képminősége, ráadásul ha figyelembe vesszük, hogy itt nincs szükség normál videokártyára, az ára is kedvezőnek tűnik. (Igaz ugyan, hogy a 3Dfx támogatottsága egyelőre mindenek fölötti, de hát emlékezzünk csak vissza, valahogy ők is így kezdték az elején...)

(Végezetül köszönet az STB hazai forgalmazójának, aki már a vámolás után pár órával a rendelkezésünkre bocsájtotta a kártyát, nagyban hozzájárulva ahhoz, hogy a világpremierrel egy időben írhassunk róla.)

*CtS*
*Shoebaron@hotmail.com*

# CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

## Az idődet a játékra fordítsd, ne az utánajárásra!

# Itt a karácsonyi játéközön és akciók ideje!

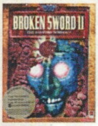
## Rendelj nálunk programot, hogy másnap már játszhass vele – vagy ugorj be hozzánk!

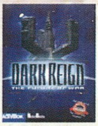
### PC JÁTÉKPROGRAMOK

| | | |
|---|---|---|
| 3 Koponya | AKCIÓ | 5 950 |
| 7th Guest | | 4 950 |
| 11th Hour | | 4 950 |
| 688i Hunter Killer | | 11 950 |
| Age Of Empires | | 12 950 |
| Armored Fist + WolfPack | | 5 950 |
| Armored Fist 2 | | JÖN! |
| Ascendancy | | 4 950 |
| ATF + Longbow GOLD | | 11 950 |
| Battle Isle 3 | AKCIÓ | 5 950 |
| Beasts & Bumpkins | | 9 950 |
| Beast Within (GK 2) | | 5 950 |
| Betrayal In Antara | | 10 950 |
| Birthright | | 9 950 |
| Blade Runner | | JÖN! |
| Blood Omen | AKCIÓ | 9 950 |
| Broken Sword | AKCIÓ | 5 950 |
| Broken Sword 2 | AKCIÓ | 11 950 |
| Carmageddon | AKCIÓ | 10 950 |
| Catz 2 | | 6 950 |
| Champ. Manager 2 97/98 | | 7 950 |
| Chessmaster 5500 | | 10 950 |
| Chessmaster 4000 Turbo | | 4 950 |
| Civilization 2 | AKCIÓ | 6 950 |
| C&C SVGA | AKCIÓ | 6 950 |
| Constructor | | 11 950 |
| Crusader | | 4 950 |
| Cyberia 2 | | 4 950 |
| Daggerfall | AKCIÓ | 5 950 |
| Dark Forces | | 4 950 |
| Dark Reign | AKCIÓ | 9 950 |
| Deadlock | AKCIÓ | 5 950 |
| Death Rally | AKCIÓ | 4 950 |
| Diablo | | 10 950 |
| Diablo Mission: Hellfire | | 4 950 |
| Dig | | 4 950 |
| Discworld 2 | AKCIÓ | 5 950 |
| Dogz 2 | | 6 950 |
| Duke Nukem 3D | | 4 950 |
| Dungeon Keeper | AKCIÓ | 8 950 |
| Earth 2140 | | JÖN! |
| Ecstatica 2 | AKCIÓ | 9 950 |
| Extreme Assault | AKCIÓ | 9 950 |
| F-22 (DID) | | JÖN! |
| Fantasy General | | 4 950 |
| Fade To Black | | 4 950 |
| Fallen Haven | | 11 950 |
| FIFA Soccer 96 | | 4 950 |
| FIFA Soccer 97 | AKCIÓ | 5 950 |
| FIFA Soccer 98 | | JÖN! |
| FIFA 97 + Manager | | 11 950 |
| Flight Simulator 98 | | 13 950 |
| Flight Unlimited | | 4 950 |
| Flying Corps Gold | | 9 950 |
| Forgotten Realms Arch. | | 9 950 |
| Formula One (3Dfx) | AKCIÓ | 10 950 |
| F1 Grand Prix 2 | AKCIÓ | 7 950 |
| F1 Racing | | JÖN! |
| Gabriel Knight 2 | | 5 950 |
| Gettysburg | | 10 950 |
| Heroes Of M&M 2 | | 11 950 |

### PC JÁTÉKPROGRAMOK

| | | |
|---|---|---|
| Heroes Of M&M 2 Miss. | | 5 950 |
| Heroes Of M&M Comp. | | 11 950 |
| Hexen | | 4 950 |
| Hexen 2 | AKCIÓ | 9 950 |
| Hupikék Törpikék | | 6 950 |
| iF-22 Raptor | | 11 950 |
| Ignition | | 9 950 |
| Imperium Galactica | AKCIÓ | 6 950 |



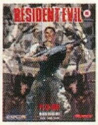

| | | |
|---|---|---|
| Imperialism | | 9 950 |
| Incubation | | 9 950 |
| Internat. Rally Champ. | | 7 950 |
| I-War | | JÖN! |
| Jedi Knight | AKCIÓ | 10 950 |
| Lands Of Lore | | 4 950 |
| Lands Of Lore 2 | AKCIÓ | 11 950 |
| Lego Island | | 7 950 |
| Links LS 1998 | | 11 950 |
| Little Big Adventure | | 4 950 |
| Little Big Adventure 2 | | 9 950 |
| Lomax | AKCIÓ | 5 950 |
| Longbow 2 | | JÖN! |
| Lords OT Realm Royal | | 10 950 |
| M.A.X. | AKCIÓ | 9 950 |
| Men In Black | | 11 950 |
| Mechwarrior 2 Double P | | 9 950 |
| Megarace 2 | AKCIÓ | 4 950 |
| MDK | AKCIÓ | 6 950 |
| Mission Critical | | 3 950 |
| Monkey Island 1-2 | | 4 950 |
| Monkey Island 3 | | JÖN! |
| Mortal Kombat 3 | | 4 950 |
| Mortal Kombat Mythol. | | JÖN! |
| Moto Racer | AKCIÓ | 9 950 |
| Muppet Treasure Island | | 8 950 |
| NBA Live 97 | AKCIÓ | 5 950 |
| NBA Live 98 | AKCIÓ | 11 950 |
| Need For Speed SE | | 4 950 |
| Need For Speed 2 SE | | 11 950 |

| | | |
|---|---|---|
| NetStorm | | 9 950 |
| NHL Hockey 96 | | 4 950 |
| NHL Hockey 97 | AKCIÓ | 5 950 |
| NHL Hockey 98 | AKCIÓ | 11 950 |
| Oddworld Abe's Odys. | | 11 950 |
| Outpost 2 | | 11 950 |
| Panzer General 2 | | 9 950 |

### PC JÁTÉKPROGRAMOK

| | | |
|---|---|---|
| Perfect GP Track Pack | | 5 950 |
| PGA Euro Tour 486 | | 4 950 |
| Pirates Gold | | 4 950 |
| Phantasmagoria | | 5 950 |
| Phantasmagoria 2 | | 6 950 |
| POD | | 6 950 |
| Premier Manager 97 | | 11 950 |
| Privateer 2 | | 6 950 |
| Pro Pinball 2: Timeshock | | 9 950 |
| Q.A.D. | | 9 950 |
| Quake | | 5 950 |
| Railroad Tycoon Deluxe | | 4 950 |
| Rally Bajnokság | | 4 950 |
| Rayman | | 5 950 |
| Rebel Assault | | 4 950 |
| Rebel Assault 2 | | 5 950 |
| Red Alert | AKCIÓ | 9 950 |
| Red Alert: Counterstrike | | 4 950 |
| Red Alert: Aftermath | | 5 950 |
| Redneck Rampage | AKCIÓ | 7 950 |

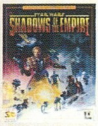
| | | |
|---|---|---|
| Resident Evil | AKCIÓ | 10 950 |
| Rise&Rule Of Ancient... | | 5 950 |
| Riven - Myst 2 | | 11 950 |
| Sam & Max | | 4 950 |
| Screamer | | 4 950 |
| Screamer 2 | AKCIÓ | 5 950 |




| | | |
|---|---|---|
| Sega Rally | | 11 950 |
| Sega Worldwide Soccer | | 11 950 |
| Sensible World of Soccer | | 4 950 |
| Sentient | | 11 950 |
| Settlers 2 GOLD | | 10 950 |
| Settlers 2 Mission | | 4 950 |
| Sim City | | 4 950 |
| Sim City 3000 | | JÖN! |
| Shadow Warrior | AKCIÓ | 10 950 |
| Shadows Of The Empire (3Dfx szükséges!) | AKCIÓ | 11 950 |
| Shannara | AKCIÓ | 3 950 |
| SkyNet | | 3 950 |
| Sonic 3D | | 9 950 |
| Star Trek: Borg | AKCIÓ | 5 950 |
| Star Trek: Final Unity | | 4 950 |
| Star Trek: Generations | | 10 950 |
| Star Trek: Starfleet Academy | AKCIÓ | 9 950 |

### PC JÁTÉKPROGRAMOK

| | | |
|---|---|---|
| Steel Panthers | | 4 950 |
| Steel Panthers 2 | AKCIÓ | 8 950 |
| Steel Panthers 3 | | 10 950 |
| Strife | AKCIÓ | 5 950 |
| Super Bubsy | | 9 950 |
| Syndicate Plus | | 4 950 |
| Syndicate Wars | | 5 950 |
| System Shock | | 4 950 |




| | | |
|---|---|---|
| Terminator: Future Shock | | 3 950 |
| Theme Hospital | | 9 950 |
| Theme Park | | 4 950 |
| TIE Fighter Collector | | 4 950 |
| Tilt | | 4 950 |
| Time Commando | | 4 950 |
| Tomb Raider | | 7 950 |
| Tomb Raider 2 | | JÖN! |
| Tom Clancy SSN | AKCIÓ | 5 950 |
| Toonstruck | | 10 950 |
| Top Gun | | 4 950 |
| Total Annihilation | AKCIÓ | 11 950 |
| Touche (magyar) | | 5 950 |
| Transport Tycoon Dlx | | 4 950 |
| Tunnel B1 | | 5 950 |
| Turok | | JÖN! |
| UFO: Enemy Unknown | | 4 950 |
| UFO 2: X-COM | | 4 950 |
| UFO 3: Apocalypse | AKCIÓ | 10 950 |
| Ultima 8 | | 4 950 |
| Virtua Fighter 2 | | 11 950 |
| Warcraft 2 Deluxe | | 11 950 |
| WarGods | | 10 950 |
| Warhammer | | 4 950 |
| Warlords 3 | | 11 950 |
| Warwind 2 | | 10 950 |
| Wing Commander 3 | | 4 950 |
| Wing Commander 4 | | 9 950 |
| Wing Commander 5 | | JÖN! |
| Wipeout 2097 (3Dfx) | | 10 950 |

| | | |
|---|---|---|
| Wolfpack | | 4 950 |
| Worms United | | 4 950 |
| X-Car | AKCIÓ | 11 950 |
| X-Wing vs TIE F. | AKCIÓ | 10 950 |
| Z | | 5 950 |
| Zork Anthology | | 11 950 |
| Zork: Grand Inquisitor | | 9 950 |

### JÁTÉKCSOMAGOK

| | | |
|---|---|---|
| 20 Giant Games | | 12 950 |
| Civilization, Grand Prix, F117A, Iron Assault, Kyrandia 2, Master Of Orion, Starlord, Subwar... | | |
| Award Winners No 1 | | 9 950 |
| Actua Soccer, Pro Pinball: The Web, Screamer, Star Trek: Final Unity | | |
| GameMania 1 | | 9 950 |
| Alien Trilogy, Bioforge, GT Racing 97 | | |
| GameMania 2 | | 9 950 |
| Tomb Raider, Cyberia, Jet Fighter 3 | | |
| GameMania 3 | | 9 950 |
| Rally Bajnokság, Warcraft, Time Gate | | |
| GameMania 4 | | 9 950 |
| Guts 'n' Garters, Descent, EF 2000 | | |
| GameMania 5 | | 9 950 |
| Dragonheart, Strike Com., Touche | | |
| Jane's Fighter Anthol. | | 11 950 |
| ATF, NATO Fighters, US Navy 97 | | |
| LucasArts Archives 2 | | 12 950 |
| Rebel Assault 1, 2, TIE Fighter | | |
| MegaPak 5 | | 9 950 |
| Entomorph, Flight Unlimited SE, FX Fighter, Great Naval Battles IV, Jagged Alliance, Pinball Fantasies Deluxe, Pool Champion, Primal Rage Terminal Velocity, Warlords 2 Deluxe | | |
| MegaPak 6 | AKCIÓ | 7 950 |
| Action Soccer, Allied General, Al Unser Jr., Death Gate, Druid, Kyrandia 3, Manic Karts, Pinball 3D, Riddle Of Master Lu, Steel Panthers | | |
| MegaPak 7 | | 9 950 |
| 3D Ultra Pinball 2, A10 Cuba, Caesar 2, Creature Shock, Earthworm Jim, Genewars, Heroes Of M&M, Missionforce, Road Rash, US Navy | | |
| MegaPak 8 | | 9 950 |
| Atari, Broken Sword, Deadly Games, iM1A2 Abrams, J. Nicklaus 4, Master Of Orion 2, Mechwarrior 2, Return To Zork, Screamer 2, Sim City 2000 | | |
| MegaSixPak | | 5 950 |
| Actua Soccer, Chaos Overlords, Comanche, Fantasy General, Magic Carpet 2, TerraNova | | |
| Power Pack | | 12 950 |
| Theme Hospital, KKND, Scarab | | |
| XTreme Velocity | | 12 950 |
| AH64D Longbow, EF 2000, ATF | | |

### HARDWARE KIEGÉSZÍTŐ

| | |
|---|---|
| PC F15E Talon joystick | 19 950 |
| PC Magnum 6 joystick | 9 950 |
| PC Action Pad | 4 950 |
| PC Explorer Pad | 5 950 |
| PSX pad | 4 950 |
| PSX memória kártya | 4 950 |
| PSX Predator pisztoly | 9 950 |
| PSX Joystick | 9 950 |
| 3Dfx Voodoo kártya | 33 950 |
| Diamond Monster 3Dfx | 40 950 |

**Valamint még sok más játék, oktatóprogram, lexikon, video CD, és PSX újdonság vár nálunk.**

**A fenti árak minden esetben eredeti, nem használt játékokra vonatkoznak, és az áfát már tartalmazzák.**

Tájékoztatjuk tisztelt ügyfeleinket, hogy november 1-től partneri kapcsolatunkat a Cyber Street üzlettel megszüntettük.

# CD GALAXIS

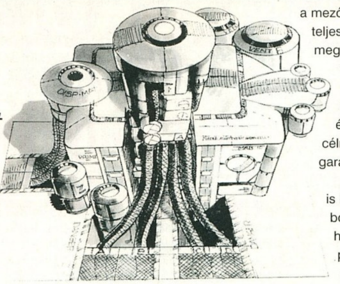
1114 Budapest, XI. ker. Vásárhelyi Pál u. 8. (a Móricz Zs. körtérnél, a Bartók Mozi mellett)
Telefon/Fax: 186-1416, ill. november végétől: 361-4061 – Mobil: 06-20-243-517
NYITVATARTÁS: Hétfő-Péntek 10:30-18:30, Szombat: 10:30-13:00

DECEMBERBEN MINDEN NAP NYITVA VAGYUNK!
HÉTFŐ-SZOMBAT 10:30-18:30
VASÁRNAP 10:00-20:00

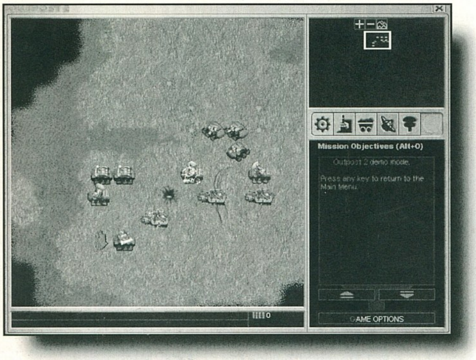
Áraink (indokolt esetben, általában lefelé) változhatnak. Akciós áraink a készlet erejéig érvényesek.

# Outpost 2

## AVAGY JÁTÉK A NASA JÖVŐKÉPÉRŐL...




Bevallom, amikor Del szólt, hogy írni kellene valamit erről a programról, elég vegyes érzésekkel indultam el a szerkesztőségbe... Egyrészt azt hallottam, hogy ez a rész "nem is olyan rossz", másrészt még élénken élt bennem az első rész, amiben semmi sem működött, mert a határidők miatt komplett funkciókat egyszerűen kihagytak(!) a




programból! Persze ez azzal volt indokolva, hogy itt komoly sorozat indul, és az egyes modulokat majd félévente kapjuk... A katasztrofális bukás azonban keresztülhúzta ezen számításokat és csak kevesen mertek tippelni arra, hogy valaha lesz még folytatás. Hát lett! És szerencsére be is van fejezve...

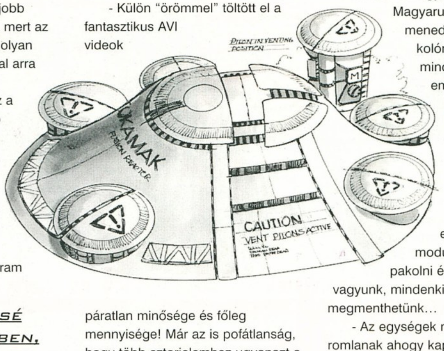
Mikor kissé megismerkedtem a programmal, különös hangulat lett úrrá rajtam: az egyik szemem sírt, a másik nevetett! A nevetős jobb szemem azért kacarászott, mert az Outpost 2 tényleg "nem is olyan rossz", de sajnos a kisírt bal arra utal, hogy sokkal jobb is lehetett volna! Ráadásul az a bosszantó, hogy a legtöbb hibát egy jó designer (vészhelyzetben egy teszter) kijavíthatta volna! Biztosra veszem, hogy a Sierránál vannak ilyenek, de akkor nem értem miért nem képesek megszólalni mielőtt a program kikerül a piacra?!

### NÉZZÜK KISSÉ RÉSZLETESEBBEN, MIÉRT IS NYAVAJGOK

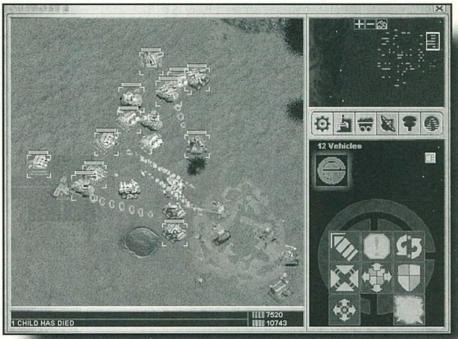
- A nehézségi szintek elég jól ki lettek találva, DE a nehezebb fokozatokon gyakorlatilag lehetetlen megcsinálni a pályákat (mert nem lehet felesleges dolgokat építeni – sem a nyersanyag, sem az idő nem elég erre).

- Amikor az Éden kolóniával megcsináltam a küldetéseket, előre örültem, hogy a Plymouth oldaláról majd milyen érdekes lesz elfoglalni az űrhajót (mert ugye a gonosz Plymouth-iak nem építenek űrhajót, inkább elveszik a másokét). De akkora csalódás ért, amikor tényleg eljutottam idáig a másik oldallal, hogy csoda! Ugyanis gyakorlatilag ugyanazokat a küldetéseket kaptam mint korábban, csak a név és az egységek voltak mások – vagyis ezzel az oldallal is űrhajót kellett építenem!? Azért ennyire nem kellett volna spórolni a sztorival fiúk!

- Külön "örömmel" töltött el a fantasztikus AVI videok




páratlan minősége és főleg mennyisége! Már az is pofátlanság, hogy több sztorielemhez ugyanazt a videot sütik el egy játékban, de jó körítéssel ez még elmegy... Az viszont, hogy a 12 küldetés alatt lényegében KÉT videot ismételgessenek – tiszta röhej! Emellett a CD tele volt mindenféle reklámanyaggal, szóval helyhiányra sem lehet panaszkodni... Általánosságban pedig le lehetne már szokni a tenyérnyi AVI videokról – végül is 1997-ben már a legtöbb gép képes lejátszani teljes képernyős movie-kat is!




- Az sem tetszett, hogy a játék befejezése nagyon statikus – kétszáz ember elmegy, a többinek kuss! Magyarul hiába menedzseltem jól a kolóniáimat, a végén minden "felesleges" ember ottmaradt a bolygón és elpusztult! Biztos meg lehetett volna oldani, hogy az űrhajóba mondjuk 50 emberes modulokat lehessen pakolni és ha ügyesek vagyunk, mindenkit megmenthetünk...

- Az egységek nagyon szépen romlanak ahogy kapják a sérüléseket, DE a javítás már nem ilyen szuper! Az rendben van, hogy a mezőn nem lehet teljesen megjavítani valamit, de miért nincs megfelelő épület erre a célra? Például a garázs?

- A kezelés is kissé bonyolult helyenként: például a gyártás sok lépésből áll, ami a leállíthatatlan real-time rendszerben elég idegesítő (már látjuk a közelgő ellenfeleket, de jó lenne, ha a harc közben az épület is készülne, ezért kapkodunk összevissza, hogy az építést is elkezdjük...)

- Egyébként sem szeretem a "leállíthatatlan" rendszerű játékokat! Hálózatban aláírom, hogy szükséges (bár szerintem ott is a gondolkodási igény kárára megy), de gép ellen mindenképpen erősen hátrányba kerül a játékos! A gépi játékos ugyanis összehasonlíthatatlanul gyorsabb és több dolgot képes egyszerre csinálni (más kérdés, hogy ezzel szokták a gyenge mesterséges intelligenciákat leplezni)! Emellett mondjuk nekem sosem volt időm az Outpost 2-ben rendesen végigolvasni a találmányok leírását – szóval olyan érzésem volt, hogy a készítők maguk alatt is vágják a fát, mert nem lehet igazán megismerni a programot és esetleg rejtett értékek maradnak felfedezetlenül...

Természetesen nem mondtam volna, hogy egészen jó programról van szó, ha nem találtam volna olyan pozitívumokat is, amelyek – legalább némileg – csökkentették frusztrációmat! A legfontosabb ezek

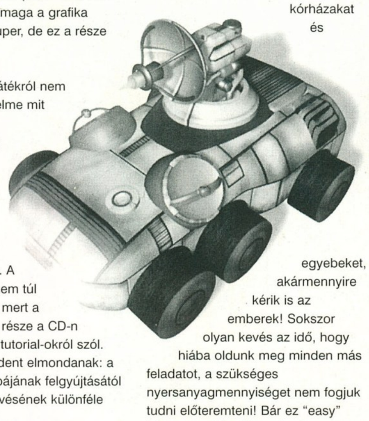
közül mindenképpen a küldetések összefüggősége volt: vagyis amit legyártottunk, kifejlesztettünk azt szépen vittük magunkkal a későbbi küldetésekre. Szerintem az is pozitív ötlet (amit a program reklámjában nem győztek eléggé hangsúlyozni), hogy nem rugaszkodnak el teljesen a valóságtól, vagyis a ma megbecsülhető lehető legjobb közelítését próbálják adni a nem túl távoli jövőnek. Szintén jópofák voltak az egyes egységek (és eléggé el is tértek a két ellenfélnél) és az épületek animációi (ezzel nem azt mondom, hogy maga a grafika valami csúcsszuper, de ez a része elég jó).

Magáról a játékról nem nagyon van értelme mit mondani: a küldetések elég szájbarágósak és menet közben is folyamatosan figyelhetjük, mi valósult már meg és mi nem. A játék kezelése sem túl bonyolult, főleg mert a gépkönyv nagy része a CD-n is megtalálható tutorial-okról szól. Ezek aztán mindent elmondanak: a teherautók lámpájának felgyújtásától a meteorok lelövésének különféle módozataiig.

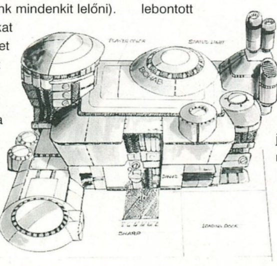
## Néhány általános érvényű tippet azért elejtenék

- Általában érdemes egy olyan feladatot (például egy űrhajómodul kilövését) hagyni utolsónak, amelyet könnyen és gyorsan teljesíthetünk. Ekkor még húzhatjuk is az időt (például fejlesztgetünk, vagy csak hagyjuk szaporodni az embereket) és csak akkor lépünk tovább, ha ez okvetlenül szükséges – mondjuk a vészesen közeledő lávafolyam miatt!

- Több pályán nem szabad ész nélkül építgetni lakóházakat, kórházakat és egyebeket, akármennyire kérik is az emberek! Sokszor olyan kevés az idő, hogy hiába oldunk meg minden más feladatot, a szükséges nyersanyagmennyiséget nem fogjuk tudni előteremteni! Bár ez "easy" fokozaton elég ritka volt, de nehezebb szinteken előfordult...



- A csatáknál nem egyszerűen a "mindenki egyet támad, amíg ki nem nyírjuk" taktikát érdemes alkalmazni, mert az EMP (lebénító) tankokkal sokkal jobban járunk, ha pásztázunk (vagyis igyekszünk mindenkit lelőni). Lebénított tankokat EMP-vel nem lehet tovább lőni (mert így a megtámadottnak esélye se lenne a "feléledésre"), de egy nagyobb sereget is kvázi használhatatlanná tudunk tenni, amíg a kemény egységek odaérnek. A pókocskákkal meg külön élvezet ilyen lebénított egységek között ugrabugrálni...



- Ha védekezünk, akkor a csatáknál figyeljünk a bányáinkra és az oda-vissza cikázó teherautóinkra, mert az ellenfél nagyon szereti ezeket támadni! Ha lehet csalogassuk be a támadó egységeket egy-egy toronyhoz (amiket könnyű maximumra javítani) és ott intézzük el őket!

- Ne nagyon foglalkozzunk a bázisunk stratégiai kiépítésével! Úgyis annyiszor fogunk költözni a játék során, hogy ez teljesen felesleges, ráadásul ott is előre generált bázist kapunk, ahol a sztori szerint a régi bázisunk is maradhatott volna (hogy miért – ez rejtély számomra)!

Most nem fogok itt kategóriákra lebontott értékelést adni (úgymint grafika, zene és játszhatóság), mert a legfontosabb dolgokat már említettem. A grafikáról benyomásokat szerezhet mindenki az itt leközölt képekből, a hangokat pedig képzeljétek a képek mögé (a minőség kb. hasonló – vagyis közepesnél kicsit jobb). Ha nagyon röviden összegezni kellene mit is gondolok a programról, akkor azt mondanám, hogy mindenki a betonba verte volna a fenekét az örömtől, ha ez lett volna AZ Outpost. Akkor borzasztó nagy durranás lett volna, de mostanra már minden szempontból kissé eljárt felette az idő. Nagy stratégia-őrültek nekimehetnek, de szerintem most található jobb stratégiai program is a piacon (példákat nem említek, csak annyit, hogy egy nagyon jó alapjáték grafikus újravarázslásáról van szó)!

*Pellus*

## Info

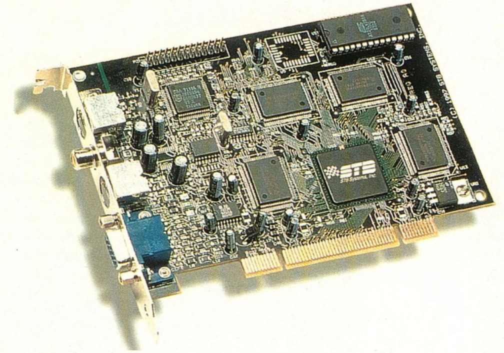
- Sierra
- Sierra
- Stratégia

- P60
- 50 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB comp.

- C&C
- Outpost

**81%**

# 128-bit 3D multimédia gyorsítókártya



## 3D Winbench 97 teszt

| | |
|---|---|
| VELOCITY 128 | 227 |
| Monster 3D | 197 |
| Mystique 220 | 62,6 |
| Milleneum II | 59,7 |

Ajándék játékok: Interstate'76, MotoRacer, Virtua Soccer

Megvásárolható:

**ATLANTIS ENTERTAINMENT**

H-1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. • Telefon: 461-0261, 461-0262
Fax: 461-0263 • E-mail: atlantis3d@hotmail.com

## TECHNIKAI ADATOK

- NVIDIA RIVA-128 grafikus processzor
- 4 MB 10ns 128-bit SGRAM memória 1.6 GB/sec sávszélesség
- 230 MHz RAMDAC

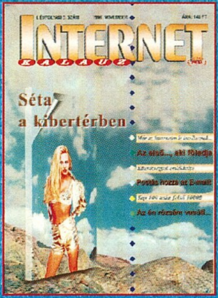
  Maximum 160 Hz-es képfrissítés
- Maximum 1600x1200 pixel felbontás
- OpenGL, Direct3D támogatás
- 3D effektek teljes palettája
- MPEG-2 videó lejátszás támogatása
- S-Video kimenet
- Kompozit video kimenet
- PCI vagy AGP busz
- MS Windows 95, Windows NT driverek
- 10 év garancia

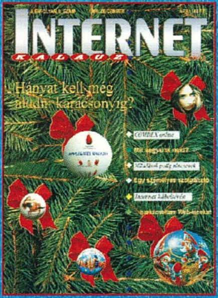
# VELOCITY 128

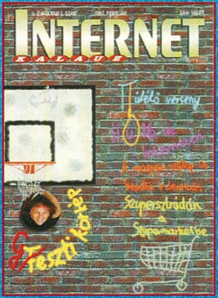
MULTIMEDIA ACCELERATOR

STB Systems, Inc.

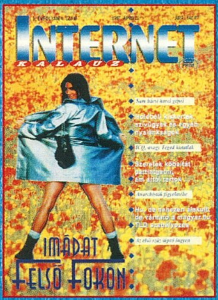
**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK!**

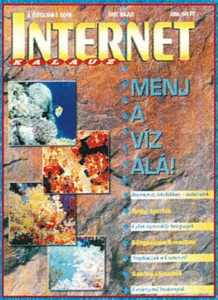




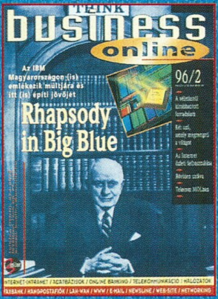


Műsorújság – a „hálótársak" szabadidő-magazinja.





Megrendelhető faxon (228-3373), E-mailben (prim@prim.hu)



Üzlet az informatikában – informatika az üzletben.

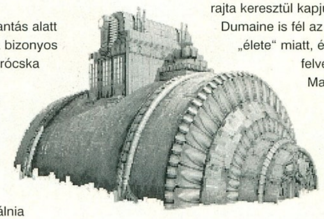
# Meat Puppet

## DIABLO UTÁN SZABADON...

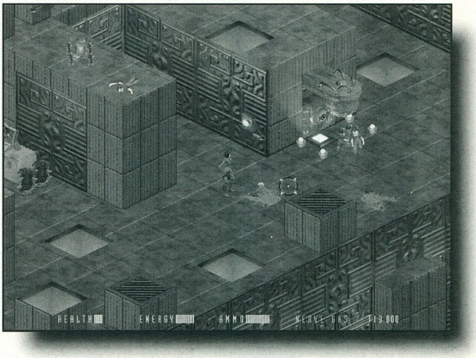
A játékkészítők néha felkapnak egy-egy stílusirányzatot, és elkezdik nyomatni a klónhegyeket. Ez vagy jó vagy rossz, mindenesetre mindig akad a nagy kínálatban olyan játék, amire érdemes némi időt szakítani. A Doom utánzatok után mostanság a C&C klónoknak áll a világ, de a kitűnő grafikai megvalósítások ellenére is sok a gyenge eresztés. A Meat Puppet is titulálható klónnak, de annál sok dologban több. Vegyünk egy csipetnyi Crusader: No remorse-t, adjunk hozzá egy kis Diablo-t, fűszerezzük meg az egészet egy kis cyber beütéssel, dolgozzuk jól össze, és máris kész a Meat Puppet. Aki játszott a CD GURU-s demoval, az kb. tudhatja miről van szó – bár az egy elég rossz kiragadott részlet volt, én nem azt a részt adtam volna ki demonak. Mindegy. Szóval a játék egy izometrikus felülnézetes mászkálós-akció játék, némi kaland-logikai beütéssel. Ezt igen jól meghatároztam, de erről van szó. Szóval van egy hatalmas cyber világ, ahol van egy nagy rahedli helyszín, meg különféle épületek hasonló mennyiségű szobával, és itt kell keringenünk össze-vissza. Van egy halom ellenfél, akiket vagy lenyomunk vagy nem, de vannak olyanok, akiket mindenképp le kell. Szóval kábé ennyi.

A XXI. század elején járunk. A Föld egy hatalmas katasztrófasújtotta terület, gyakorlatilag minden jelentősebb nagyvárost romba döntött a globális természeti katasztrófa. A nagy világégés után szépen lassan elindul az élet újra. Hatalmas cégek alakulnak, s mivel versenytársuk nem akad, ezért viszonylag hamar monopolhatalomra jutnak saját tevékenységi körükben. Ezeket a cégeket Embassie-knek (v. cities) nevezik, vezetőik irtózatos hatalommal bírnak, saját területükön saját törvényeik vannak, az illetéktelen behatolók felett saját belátásuk szerint ítélkezhetnek. E mellett olyan dolgok is folynak a színfalak mögött, amiről csak kevesen tudhatnak.

Hősnőnk (mostanában kedvelik a női főszereplőket a játékfejlesztők) Lotos Abstraction, egy igen izmosan nőies kinézetű hölgy, akit szerintem senki sem irigyel. A foglalkozása: bérgyilkos. A múltjára nem emlékszik, mivel egy munkát ajánló apróhirdetésre jelentkezve elrabolják, és kimossák az agyát. Ezután egy titokzatos valaki irányítása alatt kénytelen ténykedni. Ez a titokzatos valaki a Martinet névre hallgat (Puppet Master?). Lotos gyakorlatilag csak egy báb – húsbáb. A testébe agresszív vegyianyaggal töltött zsákocskák vannak beépítve, amiket egyetlen szempillantás alatt felrobbanthat ez a bizonyos Martinet. Ez az aprócska dolog feltétlen engedelmességre kényszeríti. A feladata nem egyszerű. Hat domináns óriáscég vezetőit kell likvidálnia egyetlen éjszaka leforgása alatt. Ezek az emberek – legalábbis azok voltak valamikor – eléggé rejtőzködő életet folytatnak. Azaz nem jönnek elénk, hogy a stukkerunk csövére helyezzék homlokukat, hanem meg kell keresnünk őket. Ez eleinte könnyű dolog, de később kemény versenyfutás lesz az idővel. Ugyanis megbízónk X időt ad egy feladat végrehajtására, ha lassúak vagyunk, akkor jön a meghalás – colonic detonation – a zsákocskák pukkannak. A vezetőket hihetetlen módon az általuk alapított cég valamelyik zugában találhatjuk meg. Persze az oda vezető út sem egyszerű, ellenfelek állják majd utunkat, valamint az eszünkre is szükség lesz. Az egyetlen segítség a belénk implantált computerlény – Dumaine –, aki szintén a Martinet foglya. Ő a kapcsolat a Martinet és közöttünk. Jókat társaloghatunk vele, még segítséget is ad néha, és a soron következő feladatot is rajta keresztül kapjuk. Dumaine is fél az „élete“ miatt, és felveti a Martinet



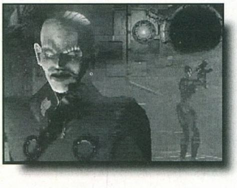
felkutatását. Ha sikerülne felkutatni, esetleg ki lehetne szabadulni a fogságából. Van még egy TID-nek nevezett speckó hacker cuccunk is, amivel a szétlőtt fali konzoloknál tudunk okoskodni, ajtókat kinyittatni vele, stb.




A feladatok véghezvitele eléggé rázós lesz. Míg az elején viszonylag könnyű lesz a célpont személy felkutatása és likvidálása, addig a későbbiekben sokkal nehezebb lesz már az oda való eljutás is. És minden időre megy. Sajnos nincs lehetőség minden hely felkutatására, csak a feltétlenül fontos és kihagyhatatlan helyekre szabad időt pazarolni. Az ellenfelekre ugyanez

## GALÉRIA

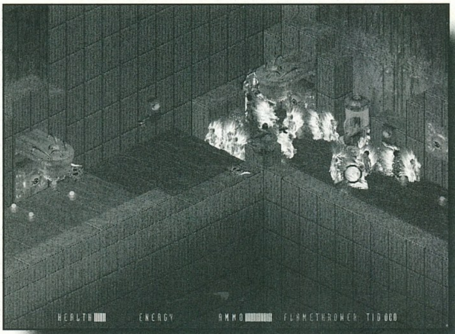
Jonathan Guilt likvidálása könnyűnek tűnt. (A poént inkább nem lőjük le, csak Guilt kapott ólmot a tarkójába). A következő feladatot Dumaine-től kapjuk, aki a tenyerünk „lakója".



igaz. A veszélyesebbeket ki kell nyírni, de a kis mitugrászokra nem érdemes sem időt, sem muníciót pazarolni, csak ha nagyon útban vannak. A fegyverünkről pár szót. Csúcsdarab, ugyanis egyszerre 5 féle dologra használható. Lehet normál géppityu vagy mini rakéta kilövő, nyílvető, ideggázszóró és lángszóró. A használhatóságot a muníció megléte eredményezi, azaz egyből használhatnánk lángszóróként is, csak nincs egyelőre hozzá gáztartályunk. A különféle ellenfelekre mindig más és más anyag hat jól, de alapszabályként leszögezhető, a rakétát senki sem szereti. Bár nem érdemes pazarolni a lőszert, észrevételem szerint azért mindig lesz bőven. A szekrényekben és a különféle tereptárgyak mögött is találhatunk érdekes dolgokat, pl. kapcsolókat, muníciót. Viszonylag hamar – az első Ambassador lenyomása után – megkapjuk a személyi páncélunkat, amit sajnos időnként töltögetnünk kell a szikroszkópos helyeken.

## A küldetésekről

A Kill this Man/Men esetekben a likvidálandó illető képe is megjelenik. Már csak az azonosítás miatt is jó ha tudjuk azonosítani a fizimiskáját. A movie betétek is ilyenkor kerülnek elő, őszinte véleményem, hogy igen jól sikerültek. A következő áldozatokra számíthatunk. Jonathan Guilt, az Institute for Trained Metals and Polymers Ambassador-a. A cég speciális műanyag-fém ötvözetekkel kísérletezik. Coronado Cousin, az Eugenics Clinics Senior Ambassador-a. Van egy testvére is, akit szintén ki kell nyírni. Cégük a génmanipuláció első számú bástyája. A Distopia nevezetű társaság fegyvergyártással és kereskedelemmel foglalkozik. Nem egy, hanem 5 ember áll az élén, ők a Chieftains of Distopia. A Lions of Industry az újjáépítés jegyében ténykedik, az elnöke Emile Medamothi. Az Introspect a számítástechnika fellegvára, az Ambassador-a Apex névre hallgat. Az utolsó likvidálandó személy Tesla Ingersoll, a House of Plasm Ambassador-a, a mikrobiológia területén ténykedik.




## Az irányításról

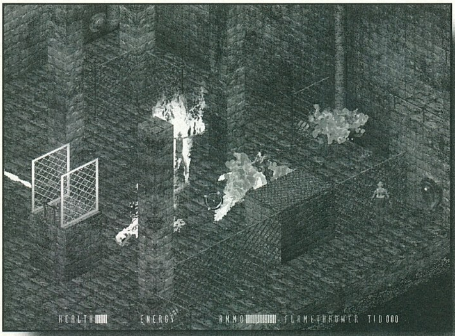
Lotos igen akrobatikus mozgásokra képes (biztos tudja mitől). Elég magas helyekre is fel tud helyből ugrani, valamint előre-hátra flikflakot és oldalra vetődéseket is produkál. A folyamatos futás sem esik nehezére. Kétféle irányítási mód között választhatunk. Az „egeres" a default, de billentyűzetest is választhatunk. Persze ebben az esetben is kelleni fog az egér. Tehát marad az első. Itt volnának az első negatív észrevételeim. Aki ezt az utánscrollozós marhaságot kitalálta, annak kellene egész nap evvel játszani. Amikor Lotos elindul valamerre, a kép egy ideig marad, majd elkezd gyorsan scrollozódni. Ha Lotos megáll, akkor a kép scrollja is lelassul, és nagyon lassan finoman utána scrolloz. Ez alatt az idő alatt majdnem teljesen lehetetlen pontosan kiadni bármilyen parancsot – pl. kapcsolni egy kapcsolót –, hanem meg kell várni, amíg megáll a kép.

**Shit 1.** Ha menni akarunk, akkor folyamatosan kell nyomni az egérgombot. Ha későn engedjük el – márpedig eleinte ez lesz –, akkor Lotos túlmegy a kívánt helyen, és esetleg leugrik vissza oda, ahonnan kb. 5 perce próbálunk felevickélni.

**Shit 2.** Lotos mindig az egérkurzor irányába néz, arra megy és arra lő. Már amikor arra sikerül. Sok esetben kell Lotos orra előtt meglengetni a kurzort, mert ha a képernyő széléhez visszük, hogy ugyan arrafelé próbálj meg már evickélni kedves Lotos, akkor mindenfelé megy csak arra nem.

**Shit 3.** Aztán ha a fél emberesnél nagyobb magasságba kell ugrani, azt Lotos nem csinálja magától, hanem igen elmés duplaklikkel kell rábírni. Persze az érkezési helyre pixelpontosan kell klikkelni, ellenkező esetben csak a „Great!" választ kaphatjuk.

**Shit 4.** Az ellenfelekre pontosan kell célozni, azaz a lövés pillanatában pont rajtuk kell lenni a kurzornak (pirossá válik). A későbbi pályákon szerintem teljesen feleslegesen ügyességi részeket is beépítettek a fejlesztők (gumipados ugrálós rész), ami elveszi a játék egyébként túlnyomóan kaland-akció jellegét.




Nos. A grafika nagyon igényes, részletesen kidolgozott, agyament ötletekkel teli. A hanghatások '97-es színvonalúak, a zene szintén kiru. A time limit-es korlátozást kihagyhatták volna belőle, az irányítás pedig alaposan el lett rontva. Kár.

*SAKMAN*

## Info

- PIE
- Kronos Digital
- Akció-Kaland

- P100
- 10 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Diablo
- Crusader No Remorse

**83%**

# ACOMP

## SZENZÁCIÓ!

Cégünknél megvásárolható a VILÁG leggyorsabb és legjobb PC számítógépe. Kizárólag a legjobb minőségű, legnagyobb teljesítményű alkatrészeket szereljük össze. A gép kiválóan alkalmas grafikai, tevező vagy bármilyen játékprogram tökéletes futtatására.
Mindezt hihetetlenül alacsony áron kínáljuk!

## ACOMP PENTIUM II - 300

- ASUS P2L97S alaplap, Intel 440LX chipset
- Adaptec SCSI UW-7880 vezérlő az alaplapon
- Intel Pentium II 300MHz processzor
- 128MB SDRAM
- 4.3GB Quantum Ultra DMA merevlemez
- SONY 24x sebességű AT-BUS-os CD-ROM
- SoundBlaster AWE64 hangkártya + Sony PC41 hangfalak
- Supra 57600bps Voice Fax-Modem
- Diamond Fire GL 1000 Pro 8MB grafikus kártya
- 3Dfx Voodoo chip grafikus társkártya
- 1.44MB – 3.5" floppy drive
- ATX nagytorony
- Microsoft billentyűzet, Microsoft egér
- 12 + 24 hónapos garancia
- 1 év PC GURU újság előfizetést kap ajándékba

Nettó ár: 549.992 Ft

- 11.3" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 166MHz processzor, 16MB RAM, 256KBCache
- 1,44MB floppy drive, 1400MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya+Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia
- Made in Germany

AKCIÓS ÁR!

Nettó ár: 449.992 Ft

- 12.1" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 200MHz processzor, 32MB RAM, 512KB Cache
- 1,44MB floppy drive, 2100MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia
- Made in Germany

Nettó ár: 649.992 Ft

**MINDEN KOMPLETT KONFIGURÁCIÓHOZ**
**1 ÉVES PC GURU ELŐFIZETÉST ADUNK**

| | |
|---|---|
| **ACOMP PEST:** | **1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101** |
| **ACOMP BUDA:** | **1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790** |
| **PÓLUS CENTER:** | **1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092** |
| **ACOMP online:** | **http://www.acomp.hu** |
| **FAXBANK:** | **2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)** |
| **Nyitvatartás:** | **Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00** |

**A PÓLUSCENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig**
**Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!**

# GAMELAND

GAMELAND PC CD SHOP

1201 Budapest, Baross u. 55, Tel.: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: $10.^{00}$-$20.^{00}$, SZ-V: $10.^{00}$-$18.^{00}$
1073 Budapest, Erzsébet krt. 41. Tel.: 342-0468
Nyitvatartás: H-P: $10.^{00}$-$18.^{00}$, SZ-V: $10.^{00}$-$13.^{00}$

## KARÁCSONYI AKCIÓ!!!

Október 1. és december 15. között tagságit váltók sorsoláson vesznek részt!

Fődíj: 1 db CD ROM!

## SONY PLAYSTATION

31.900 Ft

Folyamatosan bővülő választék!
A CSILI-ben már ki is próbálhatod!

20% kedvezmény az év végéig a tagsági árából!!!

Rengeteg egyéb meglepetés!!!
50% ENGEDMÉNY a CD-ROM-ok árából amíg a készlet tart!!!

Érdeklődj a klubokban!

Kérd ingyenes tájékoztatónkat és árlistánkat.

Rövid határidővel csomagküldést vállalunk!

# 3DFX CLUB

FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK,
JÁTÉKPROGRAMOK,
HARDVWARE ESZKÖZÖK ESZKÖZÖK
ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN

| Egérljoy | Tagságival | Tags. nélkül |
|---|---|---|
| Artec mouse | 671,- | 805,- |
| Genius Easy Mouse | 858,- | 1.030,- |
| Genius OEM joystick | 1.210,- | 1.452,- |
| Rattle joy | 1.210,- | 1.452,- |
| QS Warrior 5 | 2.365,- | 2.838,- |
| QS Super Warrior 5 | 3.465,- | 4.152,- |
| Logitech Wingman Light | 3.685,- | 4.422,- |
| Genius Optical Mouse | 3.410,- | 4.092,- |
| Egérpad textil | 154,- | 185,- |
| **Lemezek** | | |
| BASF 63 írható CD | 363,- | 436,- |
| TDK írható CD | 428,- | 514,- |
| Yamaha írható CD | 462,- | 554,- |
| Pioneer írható CD | 440,- | 528,- |
| Noname floppy formattált | 495,- | 594,- |
| Maxell 10+1 lemez | 682,- | 818,- |
| TDK 10 db lemez | 682,- | 818,- |
| ZIP lemez | 2.860,- | 3.432,- |
| A: drive lemez | 2.354,- | 2.825,- |

| Aktív hangfalpár | | |
|---|---|---|
| Juster AS-691 | 1.870,- | 2.244,- |
| MLI 691 14W | 2.475,- | 2.970,- |
| MLI 170 18W | 4.125,- | 4.950,- |
| MLI 818 20W | 5.368,- | 6.442,- |
| MLI 270T 36W 3D | 7.700,- | 9.240,- |
| Maestro 240W 3D | 8.030,- | 9.636,- |
| **Egyéb** | | |
| ZIP drive paralell külső | 33.000,- | 39.600,- |
| A: Drive 120 MB + lemez | 25.199,- | 30.238,- |
| Turbo plus W95 USA bill. | 1.958,- | 2.350,- |
| Turbo plus W95 HUN bill. | 1.925,- | 2.310,- |
| GUS PNP 32 hangkártya | 8.346,- | 10.015,- |
| GUS PNP 32 Pro hangkártya | 8.881,- | 10.657,- |
| Diamond Monster 3DFx 4MB | 31.244,- | 37.493,- |
| Matrox Mystique 4MB | 24.640,- | 29.568,- |
| Hercules Stingray 128/3D | 51.039,- | 61.247,- |
| Miro PCTV TXT TV tuner | 32.450,- | 38.940,- |
| Philips TV tuner | 16.830,- | 20.196,- |
| Dig. fényképező KODAK DC20 | 39.270,- | 47.124,- |

A legújabb, legjobb játékprogramok a legolcsóbban: telefonálj!
Klubtagsági rendszer: évi 5.000,-Ft tagsági díj ellenében jelentős kedvezmények!
Minden 100. belépő Klubtag ajándék CD-t kap!
10.000,-Ft feletti rendelés esetén a postaköltséget átvállaljuk!
Tel.: 06-30 675-821 9h-17h hétköznap és hétvégén is!

# Agent Armstrong

## KING OF THE JUNGLE

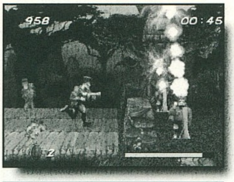
...Az alábbi eset New York egyik kisutcájában zajlott le. Az eső nem esett, szél se fújt, mindenki tette a dolgát. A zöldséges emelt hangon vitatkozott egy, a portékája frissességében kételkedő vevővel. Azonban egy öregasszony egyszeriben megállt kis szatyrával a kezében, és egy tapodtat sem mozdult. Jó oka volt rá. Készült valamire.

- Nézzék emberek, ki közeleg! – kiáltott fel jellegzetes, sipító hangján az, egyébként a szupermarketbe igyekvő idős hölgy, meglátva egy, az utcasarkon beforduló, piros pulóveres alakot. Két, közelben álló tinédzser is felkapta fejét. Láthatóan megdöbbentek, majd az egyikük eképp szólt, maga elé meredve:

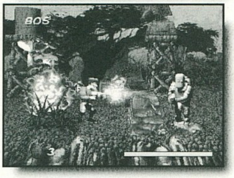
- Há' megáll az ész! Az a piros pulóveres krapek nem lehet más, mint... ARMSTRONG ÜGYNÖK!!!!!

Azonban a járókelők meg sem álltak, mentek tovább. Észre sem vették ezt a remek, nem mindennapi embert. Hősünk zokszó nélkül vette tudomásul, hogy senki sem emlékszik rá. Elmúltak már azok az idők, amikor az újságok címlapjain nagybetűvel lehetett olvasni a nevét. Amikor tinilányok tízezrei sírtak otthon, hogy ne essék baja a Szindikátus elleni küzdelem során... Oh, mily rég is volt már az. De Armstrong sose vágyott a népszerűségre. Ő belül örökké megmaradt annak a kocsmai verekedőnek, aki ügynöki tevékenysége előtt volt... A felkiáltó idős hölgy pedig nem volt más, mint hajdani ügynöktársa, a csodálatos Tanya. Odasiettek egymáshoz, majd sírva összeölelkeztek. A két kissrác pedig boldogan nézte kedvenc számítógépes hősei hihetetlen újratalálkozását...

Ezek után feltehetjük a kérdést, találkozhattunk-e már Armstrong ügynök nevével az eddigiek folyamán? A válasz határozott NEM kell, hogy legyen. A King of the Jungle cég tagjai, ismeretlen hőst teremtettek, az adófizető polgárok barátját. A háttér azonban ismerős lehet- a két világháború közti időszak klasszikus amerikai képregényeinek világába csöppenünk bele – gengszterek, maffia, élükön a „keresztapa“, Spats Falconetti, világuralomra törő tervekkel.



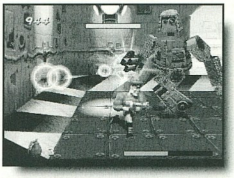


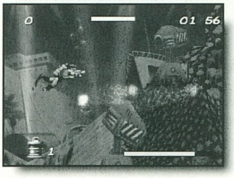




Mindezekkel egy – nem szuper – hős, Armstrong áll szemben – rajta csüng a világ és a kocsonyaként reszkető amerikai elnök szeme. Főhősünk nem rendelkezik szuperképességekkel, mindössze egyetlen golyószóróval és néhány kézigránáttal. Ezenkívül van egy pár csudaszép csizmája, piros pulóvere, izmos felsőteste és természetesen szívdöglesztően jóképű. A játékos a monitor előtt ülve beleképzelheti magát a szerepébe, kontinenseken keresztül pusztítva a vég nélkül áradó gonoszokat...

A program amolyan ízletes shoot'em up, nagyon stílusos, bár kissé pixeles grafikával és a hangulathoz illő, grandiózus zenével ellátva. Csodálatos hátterek előtt, 3 dimenziós térben folyik a renderelt figurák harca. A rakparttól kezdve a dzsungelen keresztül a tengeri búvár-küldetésekig minden megtalálható, amire egy világ körüli „utazáshoz“ szükség lehet, és feladatunk is akad bőven: több, mint harminc küldetés áll rendelkezésünkre, hogy bizonyítsunk, így például repülőgéphangárok aláaknázása, rakétabázis hatástalanítása, tengeralattjárók szétrobbantása, kolléganőnk, Tanya megmentése és így tovább. Az állás lementésére szolgáló Armstrong szentélyben hatalmas Armstrong szobrok és – enyhén anarchia-jelre emlékeztető – Armstrong emblémák hirdetik az örök igazság uralmát (és a készítők humorérzékét). Emellett meghallgathatjuk kedvenc slágereinket a gramofonon vagy akár külön lövésztereemben gyakorolhatjuk a biztos célzást.







Ellenfeleink közt a megszokott kommandósokon kívül öltönyös maffiózókat, repülő mérnök-zseniket, gyilkos robotokat találhatunk. Ezek változatosságát sikerült ellensúlyozniuk a készítőknek a főellenfelekkel. A maffia-főnök jobb-, és balkeze helyett ormótlan gépek, például helikopter, teherautó vagy éppen tank a leküzdendő ellenség. A 3D-ben való irányítás is több, nem feltétlenül szükséges kellemetlenséget okoz, mert rengeteg helyen képtelenség rendesen térben átlátni a pályát, ami gyakran vezet lezuhanáshoz, ennek többször egymás után való bekövetkezésével pedig a program értékes idegi sérülésekhez juttathatja az elszánt játékost. A töltényeket színes golyók jelzik, amelyek meglehetősen gyakran „tévednek el“, megütve-megállítva egy pillanatra Armstrong ügynököt (ami gyakran vezet újabb találathoz). A pályák többsége pedig elég hosszú ahhoz, hogy egy-egy ilyen eltévedt golyó pályafutásunk végét eredményezze – megint csak az idegrendszerünk bánja.

Mindezen dolgok, hibák ellenére a program nekem nagyon tetszett. Nem túl bonyolult, (inkább igényel leleményességet, mint logikai készséget), mégis szórakoztató, úgyhogy ajánlom mindenkinek, akinek nincs ellenére egy kis szombat esti heroizmus.

*Charlie és Andrej ügynökök*

## INFO

| | | |
|---|---|---|
| ● VIRGIN | ■ P100 | ◆ ABUSE |
| ● VIRGIN | ■ 20 MB HD | |
| ● AKCIÓ | ■ 16 MB RAM | |
| | ■ SVGA | |
| | ■ 4x CD | |
| | ■ SB COMP. | |

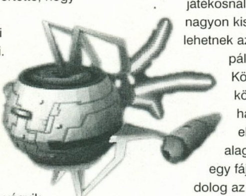
**76%**

# Virus

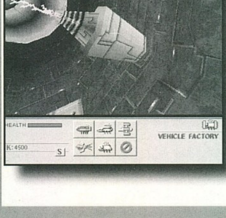
## VÍRUS ELLEN ANTIVÍRUS

Mikor Bear odaadta ezt a programot nekem, azt mondta, hogy szerinte talán ez az egyetlen olyan

program amiben volt valami eredeti az E3-on. Ezt nem úgy értette, hogy ez a legjobb program, csak hogy végre valami ami egy kicsit is eredeti. Kíváncsi voltam rá, igaz amikor azt mondta, hogy a Descent-re hasonlít, akkor kissé alábbhagyott az érdeklődésem.

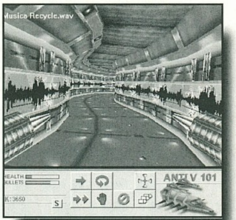


Mindenki talán arra vágyik a legkevésbé, hogy egy vírus használhatatlanná tegye a programjait. Igaz, a programok esetén még nem olyan nagy a vész, hiszen azokat újra lehet installálni. A gond a programokkal kimentett adatokkal van. Ha azok is odavesznek - és előtte jó szokás szerint nem mentettük el -, már késő a bánat.Egyszer történt meg velem - még 386-on -, hogy egy




ismerősömtől kapott lemezről egy vírus annak rendje és módja szerint helyre rakta az egész vinyómat és installálhattam újra az egészet. Nem volt valami nagy élmény.

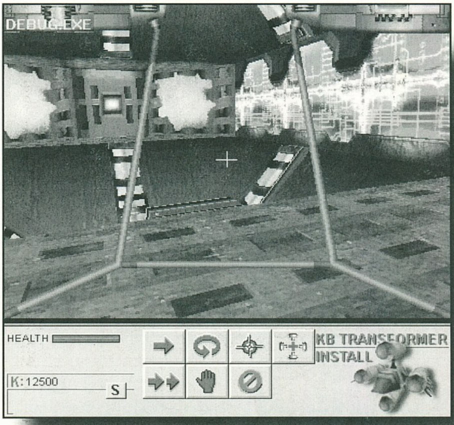
Jelen program esetében egy hasonló folyamat indul be a gépünkben, egy vírus menthetetlenül tönkre akarja tenni. Nyugodtan mondhatná bárki, hogy ebben semmi nagy dolog nincsen. Nos, a nagy dolog ott van, hogy a játék pályarendszere a gépünk könyvtárstruktúrája alapján épül fel - ebből következik, hogy két játékosnál csak nagyon kis eséllyel lehetnek azonos pályák. Könyvtárról könyvtárra haladva jutunk el az adott alagút végébe, egy fájlba. Jópofa dolog az is, hogy ha a program BMP formátumú képeket talál, akkor azt beépíti falmintaként az adott könyvtárba. WAV fájl esetén



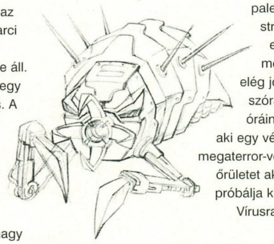

lejátssza azokat. Ez eléggé feldobja a játékot.

A játék célja a vírus kiirtása. Korábban megjegyeztem, hogy a játék valamelyest a Descent-re hasonlít, de ez valójában nem teljesen igaz. A kinézet olyan, de stratégiai elemek is vannak beleépítve. Bázist kell építenünk, gyárat, járműveket... Ezeket megfelelően kell irányítani. Ha akarjuk mi is irányíthatjuk külön-külön is őket, de ráhagyhatjuk a gépre is, és nekünk ekkor csak a stratégiai részével kell törődnünk.

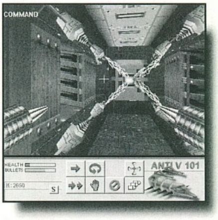
Lehet, hogy egyszerűnek tűnik, de annyira mégsem az. Egy kis időnek el kellett telnie míg rájöttem, hogy Bázist csak fájlba lehet építeni. Ezt lehetőleg a vírustól a legmesszebbre építsük.




Járműveket csak akkor tudunk építeni, ha van gyárunk és megfelelő mennyiségű kB-unk is - ez lenne az anyagi háttér. kB-ot a KB Collectorral tudunk gyűjteni. Az Attack Craft ami az első pályákon harci célokra a rendelkezésünkre áll. Később kapunk egy nagyobb hajót is. A Convertorral tudjuk a fájlok hibáit - a károkat amiket a vírus okozott - kijavítani.



Grafikailag nagy csodákat ne várjon senki a játéktól, átlagos. A Vírus maga elég jópofa - ak ak. Mint egy igazi Vírus. A hangok átlagosak, jó a soundtrack.




Igaz itt nem ezeken van a hangsúly, hanem az ötleten, és az profi. Szerintem ez tényleg egy kellemes színfolt a lövöldözős játékok palettáján - stratégiai elemekkel megtűzdelve - és elég jól el lehet vele szórakozni üres óráinkban - igaz, aki egy vérbeli megaterror-vérfürdő-killer-őrületet akar látni, az próbálja ki a Postalt.

Vírusra fel

*Mr.T.*

### INFO

- ● TELSTAR
- ● KIDUM MULTIMEDIA
- ● AKCIÓ
- ■ P100
- ■ 40 MB HD
- ■ 16 MB RAM
- ■ SVGA
- ■ 2x CD
- ■ SB COMP.
- ◆ DESCENT

**80%**

WWW lap: www.datanet.hu/mikropo * e-mail : sabsa@mikropo.datanet.hu

**WACOM** DIGITALIZÁLÓ TÁBLÁK

**ArtPad II**
nyomásérzékeny
(256 fokozat)
Ultrapen Eraser toll
(egyik vége radír!)
2540 lpi felbontás
Win95, Win3.1, NT driverek
Ajándék:
Fractal Design Dabbler 2.0

**Apocalypse 3Dx**
* NEC/VideoLogic PowerVR (rev.2) 3D grafikus processzor
* 4MB SDRAM textura memória
* Bilinear filtering
* 3D gyorsítás 1024x768-ig 16M vagy 64k színmélység (akár ablakban is!!)
* D3D és PowerSGL driverek (OpenGL driver várható!!)

VideoLogic
POWERVR

Ajándék szoftverek: Mechwarrior 2, Ultim@te Race Resident Evil, Wipeout 2027XL

Genoa SYSTEMS CORPORATION

**Phantom 3D/DX**
* S3 Virge/DX grafikus processzor
* 170MHz RAMDAC
* 2MB-4MB EDO DRAM
* 2D/3D gyorsítás
* 3x 3D sebesség a korábbi S3 Virge chip-hez képest!
* D3D, DirectX, Win95, Win3.1, NT driverek

Továbbá:
GENOA alaplapok, TV-tuner kártyák stb...

MIKROPO COMPUTER
1065 Bp., Nagymező u. 51. • Tel.: 153-0111/142,162,140m • Fax: 269-0151



TUNING – TUNING – TUNING – TUNING – TUNING

# OLD MAN

TUNING MŰHELYE
HARDWEREM-96 KFT.
Budapest, VI. Csengery u. 55
Tel.: 3326-841
06-20-244-647
Nyitvatartás: Hétfő – Csütörtök 10-18h
Péntek 10-17h

MÁRKÁS ALAPLAPOK, EREDETI PROCESSZOROK!
HASZNÁLT GÉP – CENTRUM!!!
JAVÍTÁS, BŐVÍTÉS, ÁTALAKÍTÁS!
RÉGI ALKATRÉSZEK BESZÁMÍTÁSA!
A NÁLUNK VÁSÁROLT ALAPLAPOK, PROCESSZOROK TUNINGOLÁSA INGYENES!
SZUPER GÉPEK MÉLTÁNYOS ÁRON!
GURU OLVASÓKNAK KEDVEZMÉNY!
MOTTÓ: „MINDENKINEK KELL EGY GÉP!"

EMAIL: oldman@mail.elender.hu
HTTP://www.fmki.hu/hardwerem.htm

TUNING – TUNING – TUNING – TUNING – TUNING



# PixelView
## Visual Media

**WIN COMPUTER**
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 153-4304, Fax: 117-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

## Jön! Új!
3D TV/FM (Rádiós TV tuner VGA kártya)

- **TVPro (TVTuner VGA kártya)**
64 bit PCI VGA 4MB SGRAM!!!
max. felb.: 1600x1200
Philips TV tuner + overlay
távirányító + teletext (opció)
video digi + capture
MPEG, D3D, DirectX
saját audio egység

- **TVplus (TVTuner VGA kártya)**
64 bit PCI VGA 1-2MB EDO
max. felb.: 1280x1024
Philips TV tuner + overlay
távirányító + teletext (opció)
video digi + capture
MPEG + saját audio egység

- **ProGraphics 3D (VGA kártya)**
Cirrus Laguna 3D
4MB RAMBUS RAM
230MHz RAMDAC
max. felb.: 1600x1200
MPEG, hardver 3D, D3D



www.macroda.hu - hírek, információk, tanácsadás - www.macroda.hu

ASUS

Az ASUS alaplapok kizárólagos disztributora a MACRODA KFT.
Budapest Attila u. 63.
Tel: 214-2392 Fax: 155-5173

MACRODA
http://www.macroda.hu

Viszonteladók!
ASUS alaplapok nagyker áron kaphatóak partnereinknél
ANSAN Kft Bp. Irinyi u. 39. T:2096025
COMPSERV'95 Bt Bp. Nagy Lajos kir. u. 168. Tel: 1636361
RAMIRIS Kft Bp. Váci út 1-3 T:3129085

**TX97** 133-233Mhz Pentium MMX CPU-hoz — **28.900 Ft**
A leggyorsabb Pentium alaplap, a CHIP teszt legjobbja AMD K6 támogatással

**V264GT-PRO** — **27.600 Ft**
ATI Rage II+DVD 3D video kártya PAL és NTSC verziók
4MB SGRAM, Mpeg-1 Mpeg-2 DVD támogatás, Video digi. bemenet, TV kimenet
Bi- és trilinear filtering, MIP map, alpha, köd, Gouraud árnyék...

**P2L97** 233-333Mhz CPU-hoz — **38.900 Ft**
Intel Pentium II alaplap
440LX AGP chipset 66/133MHz Accelerated Graphics Port

**AGP-V3000** — **29.900 Ft**
SGS RIVA 128bit 3D AGP Video chip
4MB 100Mhz SGRAM, 3D Winbench 255 pont, 100millio pixel/sec
Bilinear filter, trilinear MIP map, Gouraud árnyék, köd...

Az árak ÁFA nélkül értendőek
A hirdetést felmutatók készpénzes vásárlásra 3% kedvezményt kapnak!

# ATLANTIS ENTERTAINMENT

H-1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. • Telefon: 461-0261, 461-0262, fax: 461-0263 • E-mail: atlantis3d@hotmail.com

HARDVER • SZOFTVER • MULTIMÉDIA
3Dfx chipsetes kártyák már 33.700,- Ft-tól

## Autó...

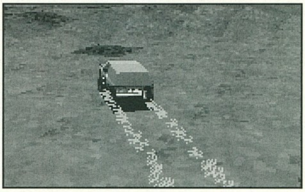
Valószínű, hogy közületek már sokan találkoztak ezzel a remek kis játék demo verziójával. A program

nem igazán friss, mert idén tavasszal a Scenest partin találkozhatott vele a nagyközönség először, és bizony elég sok gépen játszottak is vele. Ez az egyedülállónak mondható magyar játék nem más, mint egy vérbeli autó szimulátor, melyben az igazi forradalmi újítást a szimuláció algoritmusa jelenti. Ez az algoritmus alkotja a szimulátor programok lényegét, vagyis a fizikai testek valós mozgásáért felelős. Döntően meghatározza, hogy az adott test (esetünkben az autó) a gyakran változó helyzetekben és környezetben mindig a reális fizikai erőhatásoknak megfelelően viselkedjen. Esetünkben az autóval szinte mindent ki lehet próbálni (még repülni is lehet)és minden helyzetben a fizikai erőhatásoknak megfelelően is viselkedik.

Gondolom aki játszogatott már vele az tudja miről is van szó.

A program futtatásához min. AT486 DX4/100, 2MByte RAM, VGA, ADLIB szükséges.

A játék beállításai, illetve a kezelésre vonatkozó információk a Read.me-ben olvasható.



### De hol tart jelenleg a program?

„A szimulátorról annyit még tudni kell, hogy a fejlesztést természetesen nem hagytam abba és úgy tűnik, sikerült összehozni még néhány embert, akikkel jövő év elejére igyekszünk kiadhatóvá tenni a programot. Motorok, helikopterek, légpárnás járművek, stb. is lesznek, és grafikailag is kibővül a program. Tereptárgyak, felhők, intelligens (CPU) ellenfelek is lesznek majd a kész játékban."

Lehet, hogy a Reunion és az Imperium Galactika után jövőre is lesz sikeres magyar játék PC-n? Nem tudni. Mi mindenestre szurkolunk nekik, és remélhetőleg legközelebb már nem itt Shareware oldalakon találkozhattok a játékkal.

Felhívnom a figyelmetek, hogy a program demo verziója mind a CD-Gurun, mind pedig a PC-Guru lemezmellékletén is megtalálható. Kösz Dénes.


*Nagymáthé Dénes*
*5420 Túrkeve,*
*Kenyérmezei u. 24.*
*denes@tech.klte.hu*
*http://www.tech.klte.hu/~denny*


## Diversions Software

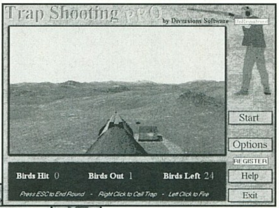
Ian Firth (USA) neve gondolom nem ismeretlen a Windows játékok rajongóinak köreiben, hisz az úriember alkotásai már jó ideje fogalommá váltak. Az eddig megjelent programjai a Prairie Dog Hunt I, II, a Trap Shooting I, valamint a Voodoo Doll voltak. Idén, illetve tavaly „csak" két játéka jelent meg, egyik a Prairie Dog HuntPRO '97 a másik pedig a Trap ShootingPRO. Bár igaz, hogy mindkét program (szokásához híven) ugyanarra a 3D-s enginre épül, de mentségére legyen mondva, hogy az engine rendkívül gyors, 360 fokos scrollra és többfokozatú texture zoomra is képes.

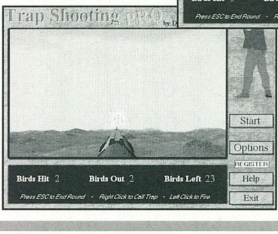
### Prairie Dog Hunt PRO '97

A játékban egy a lényeg, minél több préri kutyát kell kiirtani, kilőni, leméészárolni... Vagyis gyengébb idegzetűeknek nem ajánlott ez a program, már csak azért sem, mert ha a sörétes puskánkkal sikerül eltalálnunk egy-egy szerencsétlen prérifarkast, akkor bizony elég sokkoló látványban lehet részünk... A program beállítására számtalan opció áll rendelkezésre, pl. a távcső nagyítását, az időt, a sebességet és a nehézségi fokozatot is meg tudjuk változtatni. A sörétes puska újratöltése az R - billentyű (Reload) lenyomása után lehetséges.

### Trap ShootingPRO

Valamivel emberibb program, mert szerencsére itt nem ártatlan állatokra kell lövöldözni, hanem agyaggalambok, korongok szolgálnak célpontul. Az előző játékhoz képest elmarad a 360 fokos scroll, helyette csak 180 fokban tudunk mozogni, és ugyancsak kimarad a távcső (zoom) lehetősége is. A lövészetet akkor kezdhetjük el amikor a képen is látható kis kunyhóra kattintunk. Innen fognak kirepülni a galambok (korongok) és attól függően, hogy piros illetve sárga színűek repülnek ki más-más röppályát írnak le, a színek ugyanis a korongok súlyát mutatják. Egy lövés egy galamb, huszonöt galamb egy játszma.

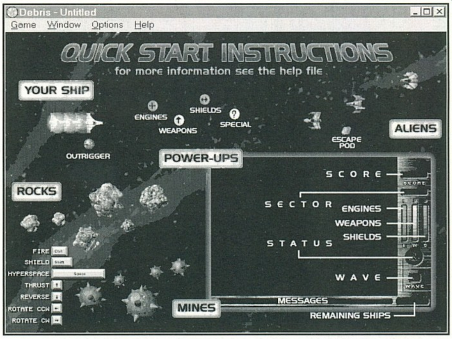



*www.divsoft.com*

## Derbis

Régóta nem adtunk hírt az újabb MVP Software alkotásokról, pedig a fiúk továbbra is igen aktívak a Shareware, illetve az igen alacsony árú PC-s játékok és CD-s válogatások írásában, kiadásában. Mostanában az MVP-nél is az „új" szelek fújnak, vagyis a Win95 -re fejlesztenek.




Derbis a jól ismert Stardust stílusú, aszteroid - darabolós alkotások közé sorolható és se nem jobb se nem rosszabb mint a nagy átlag. A program kellemes zenéit hallgatva akár hetekig is eljátszhatunk vele, hisz alapban is több száz pályával rendelkezik a teljes verzió. A hajónk fegyverzete természetesen itt is folyamatosan feljavítható, akárcsak a gyorsan fogyatkozó pajzsunk és energiánk. A játék grafikája és az animációk meglehetősen kellemesre sikerültek, ami persze nem meglepő a majd 20 MByte méret mellett.

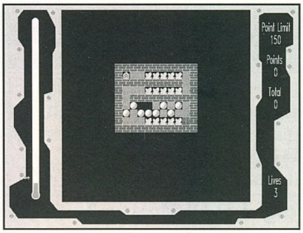
A játék negatívuma, hogy csak kétféle ellenséges hajóval találkozhatunk és az aszteroidák is mindig ugyanolyanok. Valamint kissé egyhangúak, bár soha sem azonosak a pályák. Ami viszont igen tetszett az a játék save game editora, mellyel minden fontos paraméter (erő, fegyverek, pályaszint, stb.) módosítható.

*www.mvpsoft.com*

## Ti küldtétek!

### Boulder Dash V2.9

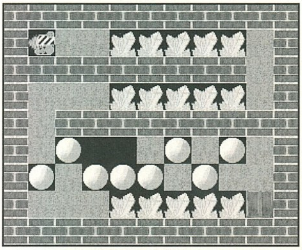
Az utóbbi hónapok egyik legkellemesebb magyar Shareware játékát van szerencsém most bemutatni, és egyben a figyelmetekbe is ajánlani a játék szinte mindenre kiterjedő menüit és amúgy az egész program átgondoltságát. A játék, mint talán




a nevéből is kitalálható egy Bolderdash klón, méghozzá a jobbik fajtából.

A játék célja egyszerű, fel kell szedni a ponthatárnak megfelelő mennyiségű kristályt (avagy radioaktív anyagot) és még mielőtt a hőmérő elérné a jelzett határértéket (időt), ki kell jutnunk a szintről. Az idő általában elég szűkre van szabva, úgyhogy ha gondolkozni akarsz érdemes a Pause-t használni mert az elért pontszám függ az időtől is. A cél tehát megtisztítani a pályát a szennyező tárgyaktól amelyekből háromféle is található, ezek különböző értékűek és színűek pl. zöld - 10 pont, piros - 20 pont, kék - 30 pont.

A pályákon található teleportok működése egyszerű, a kékszínű részre lépve a hozzá tartozó piros kockára kerülünk, dehogy melyik kékhez melyik piros tartozik az persze nem tudható meg, de az biztos, hogy mindig mindegyik kék csak a hozzá tartozó pirosba teleportál. A számítógépek funkciója a lézerkapuk nyitása, melléjük állva a SPACE-re aktivizálódnak. A dinamit működése is egyértelmű, mert ha



lelökjük vagy ráejtünk egy követ akkor aktivizálódik.

**Menüpontok**

New game - új játék kezdése
Options - háttérszín beállítása
Replay level - pálya újrakezdése
Load level - pálya betöltése (kóddal)
Top 10 - a toplista lehívása
Exit game - kilépés a programból
Exit menü - visszalép a játékba
Alt-C -vel játék közben is kimenthetjük az aktuális pálya kódját egy fájlba.

A teljes program összesen 50 pályás és 20 körzetre oszlik. A körzetek eleinte 2 pályát foglalnak magukba, majd a játék végéhez közeledve ez a szám 3-ra ugrik. Még csak annyit a programról, hogy bizony némely vezérlőkártyán (az SVGA meghajtó miatt) hibásan működik.

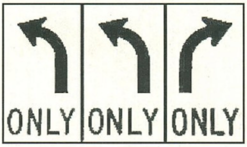
*Code & Graphics*
*Pásztor Zoltán (Zotyo)*
*Levels & Tested*
*Boros Gábor*

### Stop!

Arra szeretném kérni mindazokat akik Shareware játékok írásával (ami persze igen dicséretes dolog) töltik azt a kis

szabadidejüket és netán be is beküldik a szerkesztőségbe, hogy ezentúl ha lehet még jobban ügyeljenek a programok minőségére. Ezt azért is hangsúlyoznám, mert az utóbbi hónapokban igen „higult" a játékok minősége. Ami azt jelentette, hogy olyan (jóllehet nem hazai) programok elöl foglalták el az oldalakat amik talán sokkal jobban megérdemelték volna a publikálást.

Végeredményként kénytelen vagyok némi „szigort" bevezetni és ezentúl csak azok a programok kaphatnak helyet a PC-Guru oldalain amelyek azt kis minimális




szintet megütik. Persze ez nem azt jelenti, hogy a beküldött alkotásokat egyszerűen kidobjuk. Nem, ezek kivétel nélkül mind felkerülnek a CD-Guru korongjaira. Mi több, igen szívesen vennénk ha saját készítésű felhasználói programokat is küldenétek.

Szóval bocs, de kényszeríteni szeretnélek benneteket egy minőségi ugrásra, elvégre lassan 1998-at írunk. Mert ha nem akkor Brazilnak fogom odaadni az anyagokat :-(

*Angler (aki most méregbubus)*

## SPéCi computer Kft.

1106 Budapest, Gépmadár u. 13. Tel./fax: 261-0573

Nyitva H-P: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig

**Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi árakon!**

- AMPTRON alaplapok
- Intel, AMD, Cyrix processzorok
- Seagate, IBM, Fujitsu, Quantum winchesterek
- Hangkártyák, CD ROM-ok, multimédia eszközök

### Ízelítő árainkból:

| | |
|---|---|
| Canon BJC-240 színes tintasugaras nyomtató | 26.900,- |
| S3 Virge DX 3D 2MB RAM | 6.800,- |
| Pentium TX Pro 512kb alaplap | 13.200,- |
| Pentium VX Pro 512kb alaplap | 10.500,- |
| SB komp. hangkártya 16 bit | 2.800,- |
| Intel 166 MHz MMX CPU | 25.200,- |
| Komplett Pentium számítógépek | 67.900 Ft-tól |

Gépbővítést, átalakítást vállalunk, akár azonnalra is.

**CD írás alapanyaggal együtt 1.200,- Ft**

Minden faxmodem és komplett számítógép mellé 1 hónapos ingyenes internet előfizetést adunk ajándékba.

E-mail: speci@speci.hu
Honlap: www.speci.hu
Árlista: faxbank 2-333-666/2120#

Az áraink a 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák, beszerzéstől függően változhatnak.

## Ready COMPUTERS

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
H-P: 9.30-18 Szo: 9-13
T: 131-0518 Fax: 111-8671
http://www.inext.hu/ready

### Komplett konfigurációk

| | |
|---|---|
| IBM 200+/8 MB/1,0 GB HD | **99900 Ft** |
| Intel P150/16 MB/2.1 GB HD/ 20xCD | **138 500 Ft** |
| Int. P200MMX/32 MB/2.1 GB HD/20xCD/SB16 | **205 000 Ft** |

Minden gép tartozéka : Mini torony,14" Color SVGA, 1MB VGA, bill.,1.44 FDD

Gépátépítést, házhoz szállítást vállalunk

| | |
|---|---|
| **14" Viewpoint dig. LR NI Mon.** | **31 200 Ft** |
| **15" Daewoo dig. LR NI Monitor** | **48 300 Ft** |
| 586 Gigabyte VX 512k/TX 512k | 16 900/22 600 Ft |
| **586 TOMATO TX** | **15 900 Ft** |
| AMD 6k200/Intel MMX233 CPU | 37.5/46 E. Ft |
| **Intel P 166/200/200MMX CPU** | **23.5/38.3/42 E. Ft** |
| 1.0/1.6/2.1GB Quant. HDD | 22/27/29.8 E. Ft |
| **3.2 ST/6.4 SCSI STQuantum** | **38.2/83.4 E. Ft** |
| 8xMITSUMI /24xToshiba | 10 600/16 800 Ft |
| **24xPanasonic** | **16 000 Ft** |
| 2/6 Sony 926 CD író KIT | 73 600 Ft |
| **TV tuner+távir.** | **31 200 Ft** |
| GUS P&P PRO/SB AWE 64 | 10 000/15 800 Ft |

Áralistánk faxbankból is lekérhető: 2-333-666 /1310#

Áraink ÁFA nélkül értendők. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453

....... db **Driver - Patch - Cheat CD 2** — 1490 Ft

A sikeres válogatás második része a legújabb kiegészítőkkel.

....... db **3Dfx CD** — 1490 Ft

A Voodoo chipset-es 3D gyorsítókártyákhoz készült CD-n mindent megtalálhattok ami eddig megjelent ezekre a kártyákra és érdemes foglalkozni vele. 40 játszható demo, rengeteg 3Dfx patch, technikai leírások, hardware és játék előzetesek.

....... db **E3 CD** — 1490 Ft helyett csak 900 Ft

Válogatás az amerikai E3 kiállítás anyagából. Játékdemok, video és movie file-ok, cikkek és képek. 3Dfx játékok és patch-ek. Néhány név a CD-ről: MK4, Red Baron 2, Dark Earth, Hexen 2, Starcraft, Tomb Raider II és persze Quake II.

....... db **CD GURU 97/6** — 995 Ft helyett csak 700 Ft

7th Legion, Güpolice, Hexen 2, Incubation, Ignition, NFFS2, Worms 2, Nuclear Strike, NHL '98, Galapagos, Mageslayer, Netstorm, Defiance, Scud és még sok minden más...

....... db **CD GURU 97/5** — 995 Ft helyett csak 600 Ft

Panzer General 2, Shadoe of the Empire, Curse of the Monkey Island Little Big Adventures, Dark Colony, Constructor, Imperialism

....... db **CD GURU ☐96/4, ☐97/1, ☐972, ☐ 97/4, ☐97/3** — 995 Ft helyett csak 500 Ft/db

Régebbi CD GURU számok kedvezményesen...

....... db **DRIVER - PATCH - CHEAT CD 1** — 1490 Ft helyett csak 990 Ft

Az első válogatás a fenti témakörökben, nélkülözhetetlen egy PC környékén.

....... db **3D GAMES** — 1490 Ft helyett csak 700 Ft

Quake, Duke Nukem 3D, Heretic, Hexen, Descent I-II, Dark Forces pályák, editorok, cheat-ek, trainer-ek és megoldások.

# Megrendelőlap

GURU 1992-93-as évfolyamból kérem: .................... ...... db x 70 Ft = .......... Ft

GURU 1994-es évfolyamból kérem: .................... ...... db x 100 Ft = .......... Ft

GURU 1995-ös évfolyamból kérem: .................... ...... db x 120 Ft = .......... Ft

GURU 1996-os évfolyamból kérem: .................... ...... db x 150 Ft = .......... Ft

PC GURU 1993-94-es évfolyamból kérem: .................... ...... db x 100 Ft = .......... Ft

PC GURU 1995-as évfolyamból kérem: .................... ...... db x 150 Ft = .......... Ft

PC GURU 1996-as évfolyamból kérem: .................... ...... db x 200 Ft = .......... Ft

PC GURU 1997-as évfolyamból kérem: .................... ...... db x 250 Ft = .......... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

**Összesen:** ................ Ft

Utánvételes megrendelés esetén a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3960 Ft) ☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1980 Ft) ☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

## TWO Computers

# Arzenál Áruház Alagsor

Budapest, 1076 Thököly út 2.

Tel: 351-7535 / 2901

Computers Nyitva: H-P: 10-19 Sz: 10-14

- PC CD-ROM Játékok, multimédiás szoftverek
- Hardvare kiegészítők, CD-R lemezek, floppy-k
- Komplett konfigurációk egyéni igények szerint
- Személyre szabott árajánlatok készítése ingyen
- A nálunk vásárolt alkatrészeket ingyen beépítjük
- Egyes CD-k 30-40-50% engedménnyel !!!

Decemberben minden nap nyitva!!!

---

## M&D kereskedelmi és szolgáltató vállalkozás

Kérésére áruját házhoz szállítjuk és beüzemeljük!

1203. Budapest
Török Flóris u. 69.
Tel.: 285-2944

| | | | |
|---|---|---|---|
| 586VX 256k 2*DIMM | 11.900 | 4/8/16/32 EDO 16/32/64 SD | 1.950/3.960/7.380/14.050/8.790/20.160/44.580 |
| 586TX 512k 3*DIMM | 14.890 | 1 Qu/1.3 Sea/1.7 Sea/2.1 Qu/4.2 Qu BF | 21.500/22.320/24.500/28.680/41.800 |
| Cyrix 120+ | 8.270 | S3 Trio64 1MB/VIRGE 2MB/VIRGE 4MB | 3.950/5.810/6.920 |
| Cyrix 200+L | 12.600 | Matrox Millenium II 4MB/Hercules Stingray 6MB (VooDoo) | 39.500/49.500 |
| IP 166 | 22.850 | Diamond Monster 3D (3Dfx VooDoo)/Diamond Stealth 3D | 32.800/10.350 |
| IP 166 MMX | 25.110 | SB16OEM/SB32AWE/SB64AWE/SB Pro k.OPTI | 8.250/13.890/15.950/2.750 |
| IP 200 MMX | 38.940 | 33.6 Int. Rockwell Voice/33.6 Ext. Rockwell Voice | 9.900/11.960 |
| AMD K5 166 | 18.200 | CD 8xMitsumi/16xCyber/20xLite/24xPana | 10.500/13.500/14.500/16.600 |
| AMD K6 166 | 23.040 | Pioneer DVD 101 AT/ Sony 926 CD író | 44.300/65.800 |
| | | 14"mono/14"Axion/15"Axion/15"Mag/17"Mag | 15.500/32.000/44.500/48.200/97.500 |

Komplett Pentium konfigurációk monitorral már 70,000,-Ft-tól! Budapest területén komplett gépekre ingyenes házhozszállítás! Kérje legfrissebb árainkat faxon!
Ha nálunk vásárolt garanciális gépét bővíteni akarja, a cserealkatrész árának csak a különbözetét fizeti. Használható régi alkatrészeit beszámítjuk!

**Szolgáltatásaink: összeszerelés, szerviz, komplett irodai rendszerek kialakítása (számítógép hálózat, telefonközpont)**

**Áraink a ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!**

---

- Audio CD készítés
  DAT-ról, CD-ről, kazettáról (válogatás is),
  DAT és CD esetén **nem újradigitalizálással!**
  Sampler lemez készítés
  CD címkézés
- Adatarchiválás - CD írás
  PC és Machintosh rendszeren
  Winchesterről (AT, SCSI, WIDE),
  DAT-ról, CD-ről
- Winchester bérlés
  500 Ft/nap + letét
- Írható CD lemez árusítás
- Számítógépek és részegységek rendelésre

**Czakó Tamás & Nagy Andrea**
1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.
Hétfő-Péntek: egész nap, Hétvégén: hívjon!
Telefon: 322-6624, 0620 356-193

---

## BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok,
CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.
Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól

Intel 166MMX, Acorp TX, 1.44FDD, Quantum 1.7 UDMA HDD, 32MB SDRAM, S3 Trio64, 14" SVGA LR NI monitor, Ház, 105g. bill.
**komplett konfiguráció: 129.900,- Ft +ÁFA**

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk!
Javítás, tanácsadás. Viszonteladókat is kiszolgálunk!
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 264-507
Faxbank: 2333-666/1607#
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

---

# MEGA GAME CENTER

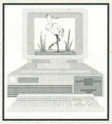
**Doom, Quake, TR2, Diablo, ....**
**Hálózaton egymás ellen!**
**Nyitva szombaton, vasárnap is!**
**Tel.: 340-4316, 339-8007**

# TOP COMP

**HDD, CD, monitor csere**
**Tuning alaplapok (83MHz), 3Dfx, VooDoo**
**Nyitvatartás: H-P: 9-18⁰⁰**
**Sz-V: 10-16⁰⁰**
**Tel.: 340-4316, 339-8007**

**CÍM**
TOP COMP / MEGA GAME CENTER
Budapest, XIII. ker.
Szt. István krt. 16. I. em.

---



# KELE COMPUTER KFT.

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
1173 Budapest, Pesti út 70. /Cinkotai út sarok/
Telefon/fax.: 257-8865; mobil: 06-20-468-545

- Alaplapok, processzorok, memóriák, grafikus kártyák.
- Winchesterek, floppyk, hangkártyák, hangfalak.
- Tartozékok: lemezek, lemeztartók, CD boxok, kábelek.
- Szoftverek: számlázó, naplófőkönyvi, leltár és útnyilvántartó.
- Komplett konfigurációk igény szerinti kiépítésben.
- Gépbővítés, átalakítás, alkatrész beszámítással.
- Számítógépes szakkönyvek, folyóiratok, újságok.
- CD-ROM-ok: játékok, nyelv, video és erotikus CD-k, felhasználói-, zene-, kép és shareware gyűjtemények.

---

# COMPUTERBONTÓ

„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest,
Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

---

# TICOM SOFTWARE

**1142 Bp. NAGY LAJOS KIR. ÚTJA 213.**
**TEL.: 06-20 345-559**

## DECEMBERI AKCIÓ !!!

**Minden program árából 40% kedvezmény!**

| | |
|---|---|
| CD-ÍRÁS: | 1.000+ÁFA |
| ÍRHATÓ CD: | 400+ÁFA |

**TAGSÁGI NÉLKÜL LEHET KIPRÓBÁLNI A JÁTÉKOKAT!**

**Nyitvatartás: Hétfőtől-Péntekig 10-18-ig**

# ATI-TV

## A TELJES TV-TUNER VIDEO-CAPTURE MEGOLDÁS PC-RE

A PC-s alkatrészek folyamatos fejlődésével a gépek szerepe teljesen megváltozott: egyszerű munkaeszközökből multimédiás házi kiegészítőkké váltak sokhelyütt. A hang, kép és szöveg egyesítése már nagyon magas szinten történik, de eddig sajnos nem-igen volt kapható megfelelő, és egyúttal elérhető árú TV-tuner. Pedig logikus lépés, hogy egy jó minőségű, kontrasztos képet adó monitor előtt ülve, azon dolgozva felmerül valakiben az igény, hogy szívesen nézne TV-t, méghozzá ugyanezen a monitoron. A megoldást a TV-tuner kártya jelenti, melynek minősége sokmindentől függ. A problémák ott kezdődőtek korábban, hogy a kártyák csak rossz minőségű bemenettel rendelkeztek, így eleve rossz minőségű és mosott volt a kép. Az ATI-TV esetében erről a problémáról nyugodtan elfeledkezhetünk- a jó és kevésbé jó minőségű jeleket fogadó ki/bemenetek egész sorát találjuk a kártyán, így igényeinknek megfelelően tudunk válogatni közülük:

### * AUDIO

- Audio Input: 2 RCA Jack
- Audio Output: 1/8" Stereo Jack
- Belső CD-ROM csatlakozás hangkártyához

### * TV IN

- RF In 75 Ohm Coax F vagy IEC connector

### * VIDEO IN

- Enhanced S-Video Connector
- Composite RCA Type
- Video Port

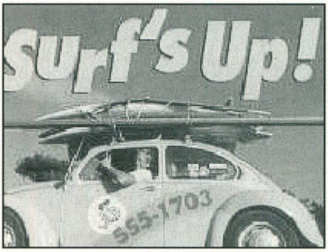
Az ATI -TV azonban nem áll meg itt, hanem számos egyéb szolgáltatást is kínál: a TV Tuner funkció mellett egy video-dekóder chip is rákerült, így állóképeket, vagy akár klipeket is tudunk digitalizálni bejövő videójelről, vagy TV-adásból. Ez utóbbi minősége (folyamatossága) a PC-ben levő CPU teljesítményétől, a RAM mennyiségétől, illetve a Winchester méretétől és sebességétől is függ. A kártya támogatja a földrajzi területeknek megfelelő TV-szabványokat, a következők valamelyikét

**NTSC-M (North America)**
**PAL B/G (Germany)**
**PAL-I (England)**
**Secam+PAL B/G (France).**

Európában még teletext chip is kerül rá, hogy ezt a fontos információforrást is el lehessen érni vele. A kártyához mellékelt software teszi teljessé a képet. Ennek révén nyer a felhasználó olyan plusz funkciókat, melyeket egy normál TV-n hiába keres. Ilyenek az adások munka melletti "háttér-figyelése", időzített átkapcsolások, stb…

**NÉLKÜLE**

**HASZNÁLATÁVAL**



**A KÁRTYA FIGYELEMREMÉLTÓ KÉPMINŐSÉGÉT TÖBB ELJÁRÁS EGYÜTTES HASZNÁLATÁNAK**

### KÖSZÖNHETI

- On-chip Composite Video és S-Video dekódolás
- Input image cropping és XY scaling
- Hue, Brightness, Saturation és Contrast szabályozható
- Video ablakban és teljes képernyőre kihúzva is 60kép/sec fut rajta.

Az ATI-TV egy teljeskörű megoldást kínál azoknak, akik PC-jüket TV-vé akarják alakítani, hogy munka közben felüdülésként egy kis televíziót vagy videót nézzenek.

Az ATI neve, és jópár év alatt a multimédiás bővítések területén megszerzett tapasztalata jelenti a garanciát arra, hogy nem fog csalódni az, aki e célra az ATI-TV bővítőkártyát választja.

### INFO

1088 Budapest,
Rákóczi út 13.
Tel.: 266-6059
Fax: 118-6651
www.pixel.hu
pixel@mail.matav.hu

## MULTIMÉDIA a MÓDUSZ-TÓL

| | |
|---|---|
| A: drive 120MB | 29.900.- Ft |
| 120MB-os floppy lemez | 2.992.- Ft |
| Húszszoros sebességű CD drive | 16.992.- Ft |
| Írható CD-lemez (Maxell) AKCIÓS! | 599.- Ft |
| Sound Blaster 16 OEM P&P | 9.992.- Ft |
| GRAVIS GamePad Pro | 6.480.- Ft |
| GRAVIS Analóg Pro joystick | 4.480.- Ft |
| GRAVIS Blackhawk joystick | 6.480.- Ft |
| MAXELL HD floppy form. 20db. + CD lemez | 1.290.- Ft |

### CD-VÉGKIÁRUSÍTÁS
**1997. december 31-ig**
(20-50 % engedmény!)

◆ Actua Soccer ◆ Advenced Game ◆ Aliens ◆ Arcade Trivia Quiz ◆ Angol alapfokú ◆ Blade Warrior ◆ Award Winners ◆ Jumpstart ◆ Bug Adventure ◆ Loadstar◆ Command and Conquer ◆ ◆ Cyberbykes ◆ Mortal Coil ◆ Ocean Below◆ Prisoner of Ice ◆ ◆ Ecstatica,... ◆ FIFA'97 ◆ War Birds ◆ Wipeout ◆ Learn to ◆ Speak English ◆ Virtual Pool ◆ Math Studio ◆ My Sciene Fair ◆ NHL Hockey '97 ◆ Nyelvmester ◆ WW Photo Australia ◆ ◆ Aliens ◆ Battle Beast ◆ Command Adventur ◆ ◆ Learn to Speak English ◆ Screamer 2. ◆

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP ÉRTÉKESÍTÉST
ÉS
SZÁMÍTÓGÉP BŐVÍTÉST VÁLLALUNK

ÁRAINK AZ ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK

MÓDUSZ OFFICE HOLDING
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. u. 18/a. Tel/Fax: 332-0118
1073 Budapest, Erzsébet krt. 5. Tel/Fax: 351-3192



## CD ÍRÁS 1.100 Ft
Minőségi alapanyagra, azonnal is
- Winchesterről, CD-ről
- Audio CD írás
- Amiga adathordozókról is

Az Árpád hídnál, (Honvéd kórháznál)
Tel.: 1-407-692,06-30-701-651
Bp. XIII. Gidófalvy u. 35. fsz. 2.



SZÁMÍTÁSTECHNIKA

Chip

CHIP Kft.
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. út 63.
Nyugati Átjáró Üzletház
Telefon: 302-7673, Telefon/fax: 302-7411

HÍRADÁSTECHNIKA

**Számítástechnikai és híradástechnikai alkatrészek nagy választékban.**

Nyitva tartás:
H.-P. 10.00-18.00
Szo. 10.00-13.00

ELEKTRONIKAI ALKATRÉSZEK, PIC PROGRAMOZÓK, EPROM ÉGETŐK, TÖRLŐK, ELEMEK, KAZETTÁK STB.
SZÁMÍTÓGÉPEK, RÉSZEGYSÉGEK, KIEGÉSZÍTŐK, HASZNÁLT SZÁMÍTÓGÉP ALKATRÉSZEK, RÉSZEGYSÉGEK ADÁS-VÉTELE

**Telefon: 302-7673, Telefon/fax: 302-7411**
**CD-írás 1200 Ft+ÁFA lemezzel!**
Internet előfizetési lehetőség, **1900 Ft**+ÁFA-tól!



## TRANS-AM
Számítástechnika és Multimédia

*Nyitvatartás : H-P 9-17 Szervíz: 10-15*
*Budapest, 1145. Titel u. 2/b.*
*Telefon/Fax: 364-05-79 és 251-7916*
*Rádiótel.: 06-20-344-391*
*Internet: http://www.oditech.hu/transam*
*Email: Trans/am@usa.net*

**PROFESSZIONÁLIS MULTIMÉDIÁS TERMÉKEK A TRANS-AM-TŐL!**

**Novembertől szombaton is nyitva 9 - 13 - ig !!!**
**Új szolgáltatásunk : Sony Playstation szerviz és eladás**

### *CD ÍRÁS 600,- +ÁFA-tól*
*anyagár nélkül! Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával!*
*Hanganyag CD-re írásnál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc.*
*(Hordozó lehet audiokazetta és DAT kazetta is.)*

**AKCIÓ !!!**
**CSAK E HIRDETÉS FELMUTATÓJÁNAK!**

| | |
|---|---|
| 2 x 180 W aktív hangfal + táp | 5.440,- |
| 33600 Fax-Modem External | 12.600,- |
| 33600 Fax-Modem Internal | 9.200,- |
| **15" Packard Ball SVGA Monitor** | **39.600,-** |
| **17" Apple SVGA Monitor** | **88.000,-** |
| Pentium TX Pro alaplap 512kb c. | 13.760,- |
| Pentium 166 Intel MMX CPU | 28.960,- |
| **1,7GB Seagate winchester** | **24.800,-** |
| **TRANS-AM DEVIL STANDARD számítógép:** Pentium VX, P166 AMD, 1.3 GB HDD, 1.44 FDD, 8MB RAM, S3 V+, Minitorony, 101 g. klav. | **74.960,-** |
| **TRANS-AM DEVIL MMX TURBO számítógép** Pentium TX, P166 I MMX, 2.1 GB HDD, 1.44 FDD, 16MB RAM, S3 Virge 4MB, Minitorony ház, 101 g. klav. | **104.800,-** |

**http://www.oditech.hu/transam/**
**Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!**
**Tel.: 180-86-11 Kód: 1471# Tone üzemmódban!**
*Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól*
*Pentium 200-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.*
*Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!*
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!
Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !



## CYBERWORLD
PC CD-ROM SHOP

HUBER CENTER
LABIRINTUS ÜZLETHÁZ
BP. VII. ERZSÉBET KRT. 37. (AZ UDVARBAN)
NYITVA: H-P: 10-18; SZ: 9-14
TELEFON: 351-6419

**KARÁCSONYI AKCIÓ!!!**
ÖRÖKÖS TAGSÁGI CSAK BRUTTÓ 3.800,-FT !!!
TAGSÁGIVAL MINDEN VÁSÁRLÁSNÁL 20% KEDVEZMÉNY !!!
OTTHONI KIPRÓBÁLÁSI LEHETŐSÉG:
1 HÉT A BRUTTÓ ÁR 7.5%-A MINDEN EGYES CD-ROM-RA.
TAGSÁGI NÉLKÜL IS OTTHONI KIPRÓBÁLÁSI LEHETŐSÉG
A BRUTTÓ ÁR 10%-ÁÉRT.
KARÁCSONYI MEGLEPETÉS:
MINDEN VÁSÁRLÓNK SORSOLÁSON VESZ RÉSZT
DÍJAK: JEDI KNIGHT, 2 DB CD-ROM
SORSOLÁS 1997 DEC. 23.
EGYES CD-ROM-OK 10-50% KEDVEZMÉNNYEL!
CD ÍRÁS, CD-ROM BIZOMÁNY!
MINDENKINEK BOLDOG KARÁCSONYT KÍVÁN A
CYBERWORLD TEAM!



## COMPSERV 95
Üzlet: XIV. Budapest,
Nagy Lajos kir. útja 168.
Telefon/Fax: 36-36-36-1

**Kiváló parkolási lehetőség !**
Számítógép SZERVÍZ, ÁTÉPÍTÉS rövid határidővel!
SZÁMÍTÓGÉPEK tetszőleges kiépítésben 3 év garanciával ajándék egérrel!
CANON, EPSON, HP nyomtatók és kiegészítők!
ALKATRÉSZEK * SZOFTVEREK * KIEGÉSZÍTŐK
MULTIMÉDIA (hangkártya, CD-ROM, joy, hangszóró)

DECEMBERBEN ASUS - 3%

**ASUS alaplapok, viszonteladóknak is.**

Árlistánk letölthető a FAXBANK 2-333-666 számáról, azonosító 2130##,
illetve látogasson el WEB oldalunkra: www.iridium.hu/compserv95

iOMEGA ZIP és JAZZ drive-ok 100MB illetve 1GB!

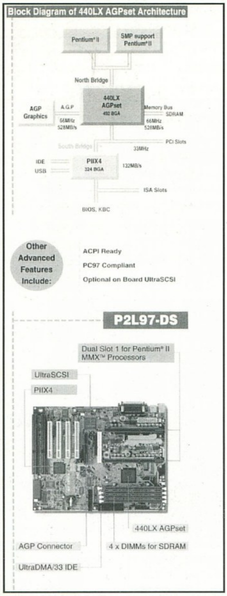
## Compfair érdekességek

Az ősz budapesti számítógépes kiállítása, a már sokadik alkalommal megrendezett Compfair. Vásár a szó szoros értelmében is, hiszen a bemutatók mellett meg is vásárolhatók a termékek. Az idei kiállításon nem igazán sok újdonsággal találkoztam. Természetesen voltak DVD lejátszók és hozzájuk MPEG-2 kártyák, 3D gyorsítók és minden, mi szem szájnak ingere, de engem csak három dolog fogott meg, melyek sorrendben a következők:

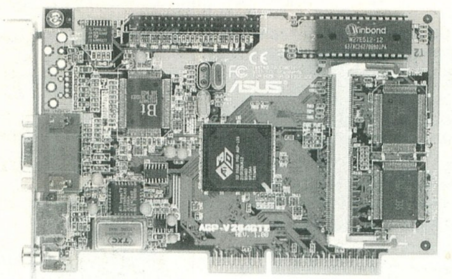
**Sony Digital Mavica:** Digitális kamerák egész garmadáról írtunk már az újságban, azonban tudtommal a Sony ezen terméke az első, mely helyből floppy-ra menti a képeket. A kamera 640x480 felbontású true color képeket készít, melyekből a képminőségnek és a tömörítési aránynak megfelelően 15 és 30 közötti darabot képes egy 3,5-es lemezen eltárolni.

A kamerán levő színes LCD panelen azonnal visszanézhető a végeredmény, így ezentúl nincsenek elrontott képek. A kamera 10-szeres Zoom-ra képes, és alapban kínálja az piros-szem korrekciót. Képszerkesztőként mellékelik hozzá a Ulead IPhotoExpress programját.

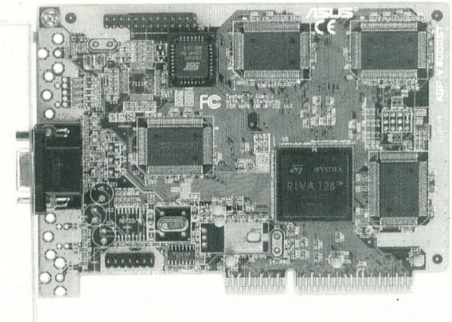
**ASUS AGP-s alaplapok és grafikus kártyák:** Az ASUS a tőle megszokott minőségű új alaplapokat hozott ki, melyek a Pentium II processzorok mellett támogatják az AGP szabványt is. Ezeken az alaplapokon az Intel új, 440LX chipset-e dolgozik, mely az AGP 2x szabvány mellett az SDRAM használatát, az UltraDMA/33 szabványú winchester-kezelést is támogatja.







Ehhez lehet megfelelő kiegészítő pl. egy AGP-V3000ST (3DexPlorer) 2D/3D gyorsítókártya, melyen 128-bites nVidia Riva128 dolgozik 4 MB, 100 MHz-es SGRAM-mal. Ez a kártya igen meggyőző sebességgel futtatta a 3D-s játékokat. Ami nem volt szimpatikus, hogy míg az ASUS alaplapok az AGP "kétszerezést" is tudták, addig ez a kártya csak az AGP 1x szabványt ismerte.



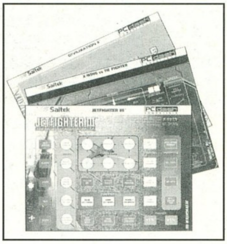
A harmadik nagyon kellemes meglepetést a szomszédos standokon kiállított **ViewSonic** és **Philips Brillance** lapmonitorok jelentették. A kétféle 14 collos képátmérőjű monitor megegyezett abban, hogy képe kontrasztos és kristálytiszta volt, gyönyörű színekkel és pillekönnyűek voltak kb. 5 kg-os súlyukkal. A hasonlóság sajnos abban is folytatódott, hogy áruk valahol 500 és 600 ezer Ft körül mozgott.

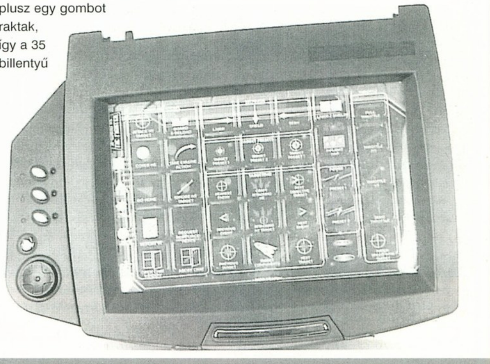
## PC Dash

Saitek (www.saitek.com)

A szimulátorrajongók régi problémája, hogy a komolyabb programok kezeléséhez akár több tucat billentyűzet gombot kell fejben tartani, és a játék hevében is megtalálni. Ennek a problémának a feloldására hozta ki a joystick-gyártó Saitek a PC Dash nevű periféria't, mely egy programozható billentyűzet kiegészítő. Kinézetre leginkább egy grafikus tablett-re emlékeztet a PC Dash, melyet egy speciális dugóval kell a billentyűzet és a PC közé kötni.

35 gomb kapott rajta helyet, melyek mindegyikére könnyedén ráprogramozható egy-egy billentyű-kombináció a mellékelt program segítségével. A PC Dash-re 3 shift és plusz egy gombot raktak, így a 35 billentyű mindegyike 4 féle kombinációt kezelhet, és emellett a bal alsó sarokban pedig egy nyolcirányú irányító thumbpad is elfért. A megfelelő billentyűkombináció beállítása többféle úton történhet- Windows 95 alatt egy program segítségével átküldhető a konfiguráció, míg DOS alatt a PC Dash-be beépített vonalkódleolvasóval kell beolvastatni a konfigot. 13 programhoz mellékelnek kész beállításokat, és néhány cég tervezi, hogy játékához valamiféle bundle-ként mellékeli a PC Dash-t.





## A Sony és a Fuji

Új floppy drive-val a HiFD-vel száll be a normál 3,5"-os floppy utódlásáért, az Iomega ZIP drive és az Imation LS-120 között jelenleg folyó versenybe.

A jellemzői alapján komoly ellenfélnek tűnik: 200 mega a kapacitása és képes olvasni illetve írni a normál floppy lemezeket is A HiFD drive adatátviteli sebessége 3,6 MB/sec, ami több mint két és félszerese a ZIP drive-énak, és hatszorosa az LS-120-énak. A HiFD-ben alkalmazott technológia

hasonlít az LS-120-ban alkalmazottra, így a sikere attól függ, hogy a Sony meg tudja-e győzni a számítógépgyártókat, hogy ezt építsék gépeikbe, illetve, hogy az ára megfelelő lesz-e?

### Az Intel első előzetese a Merced-ről

Az idei Microprocessor Forum-on, San Jose-ban az Intel és a Hewlett Packard nyilvánosságra hozott néhány információt közös fejlesztésükről, a Merced kódnevet viselő 64-bites processzorról. A chip még messze van a szériagyártástól- az Intel ezt 1999-re tervezi. A Merced lesz az Intel új IA-64 architektúrájának első tagja és 0.18-micron technológiával készül és teljesen IA-32 (jelenlegi CISC programozás) kompatibilis lesz binárisan. A Merced nem igazán CISC és nem is RISC eljárással dolgozik, hanem az EPIC (Explicitely Parallel Instruction Computing) technikát dolgozták ki, mely a processzor hatékonyságát növeli a programkód utasításainak fokozottan parallel végrehajtásával. A Merced a kódban levő felesleges elágazásokat kiiktatja, az utasításokat optimaizáltan osztja szét a végrehajtó egységekre.

### A Cyrix Socket 7 újdonságai

A Cyrix sem adja fel a versenyt a processzor-piacon: bejelentette új processzorok megjelentetéséről szóló híreit: az év végéig ki akarja hozni a 100 MHz-es, AGP-t is támogató 6x86MX processzorát, mely a "Cayenne" kódnevet viseli, 64 Kb L1 cache lesz benne, továbbfejlesztett MMX technológiát (MMXFP) tartalmaz és .25 micron-os technológiával készül.

A Cyrix vette a kritikákat és feltuningolta a kooprocit úgy, hogy az még John Carmack számára is megfelelő legyen. A Cyrix másik tervében az Mxi szerepel, mely egy nagyteljesítményű x86 kompatibilis processzor, 2D/3D video-gyorsítóval és DVD proceszorral egybeépítve. A Cayenne minden fontos jellemzőjét tartalmazni fogja, és az AGP sávszélességének négyszeresét fogja tudni, amellett, hogy minden ma elvárható 3D gyorsító funkciót, mint pl. bi/trilinear filtering, alpha-blending, gouraud shading, MIP mapping, Z-buffering, stb beleépítenek. Landolás ideje 1998 második negyedéve.

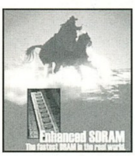
### Az AMD két új processzora

Az AMD is a Socket 7 (Normál és MMX-es Pentium processzorok) megoldások továbbfejlesztésén dolgozik- két új processzora a K6 3D, illetve a K6 + 3D neveket kapta. Az órajelek 300 MHz-nél indulnak, és a 3D jelző az új 3D számítási, adatátviteli és cache kezelő eljárásokra utal. A K6 3D támogatni fogja az MPEG-2 video és AC-3 hang-lejátszást, és a.25 micron technológia használatától azt várja, hogy a kooprocesszorának teljesítménye végre eléri az Intel példányokénak a teljesítményét. Az AMD K6 3D egy 24 utasításból álló, teljesen új utasításkészletet, mely révén egy komoly 3D gyorsítóként funkcionál. Az AMD állítása szerint ezt a fejlesztést már számos játékgyártó kihasználja programjaiban, és teljesen DirectX konform működik. Az AMD K6+-ba be lesz építve 256K L2 cache, míg a K6+ 3D akár egy opcionális külső L3 cache-t is használatát támogatni fogja; a processzorok órajele 300 és 400 MHz között lesz.

Az AMD és más gyártók hozták létre a Super 7 Iniative egyesülést, mely az Intel által elhagyott Socket 7 megoldások továbbfejlesztését hivatott elősegíteni. Ennek első gyümölcsei lesznek az 1998 első negyedévében forgalomba kerülő 100 MHz-es külső buszon menő, és AGP-t támogató processzorok. Az AMD 1999 előtt nem akar Slot-1 processzort kihozni- a K7 processzora kicserélhető lesz az Intel jelenlegi cartridge megoldásával és 500 MHz feletti órajelen fog futni.

### VIA's VP3 PCIset-100MHz-es száguldás

Az előző témához szorosan kapcsolódó hír, hogy a VIA kihozta az új, Apollo VP3 PCI chipset-et, mely támogatja Socket 7 processzorok mellett is az AGP szabványt, 100MHz-es SDRAM-ot és a 100 MHz-es külső busz órajelet.



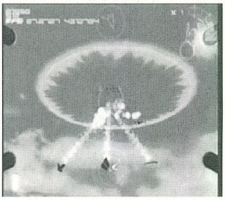

A fontosabb jellemzők a következők: AGP 1x/2x szabványok, PC97 támogatás, 1 gigáig képes FPM, EDO és SDRAM memóriákat lekezelni, támogatja a DDR SDRAM használatát. A DDR SDRAM vagy SDRAM II egy 168-tűs DIMM foglalatba rakható, és megduplázza az órajelet, így a normál SDRAM 100MHz-es felső határa átléphető. Az így elérhető maximális órajel 250 MHz lesz, és így akár 2.4 GB/sec sem lehetetlen.

Az első szállító a Samsung lesz, aki kihoz ilyet a piacra. A két chipből álló Apollo VP3 már a szériagyártás fázisában van és a 100 MHz-es változat 1997 végén vagy 1998 elején lát napvilágot, messze megelőzve ezzel az Intel 440BX-et, mely egy 100 MHz-es Pentium II AGPset lesz és jövő év 3. negyedévben jön ki.

### Intel AGP játékokat jelentett be

Egy sajtókonferencián az Intel számos AGP-t támogató játék megjelenését jelentette be. Ezek között olyanok találhatók meg, mint a Rage Software-től az Incoming, melynél a terep textúrák felbontása nagyobb mint a PCI változatnál. Psygnosis G-Police PC RAM-jából lejátszott FMV textúrákkal és nagyfelbontású robbanásokkal. Redline Racer a Ubisofttól, egy motoros program szintén nagyfelbontású textúrákkal és jóval 30 fps feletti képismétléssel.

| Cím | Kiadó |
|---|---|
| **G-Police** | Psygnosis |
| **Redline Racer** | Ubi Soft |
| **Tonic Trouble** | Ubi Soft |
| **O-Zone** | Electronic Arts |
| **F-22 Air Dominance Fighter** | Ocean/Infogrames |
| **Tex Murphy: Overseer** | Access Software |
| **Incoming** | Rage Software |
| **Beyond The Third Dimension** | Davidson and Associates |



| | |
|---|---|
| **Eyewitness Virtual World Atlas** | DK Multimedia |
| **Flying Nightmares 2** | Eidos |

### A cégek vitáznak a DVD Audio specifikáción

A DVD-RAM-hoz hasonlóan a DVD-Audio-t propagálók is két táborra szakadtak, és egy bizottság fog dönteni a támogatott szabványról decemberben. Az egyik oldalon az LPCM (Linear Pulse Code Modulation) formátumot (a normál CD-ével megegyező) támogatók állnak, akik között a Pioneer, JVC és Toshiba is megtalálható. Az érvük az, hogy a zeneipar nem akarja majd leváltani a lassan felépített gyártást egy teljesen újra. A másik oldalon a Sony és Philips által támogatott Direct Stream Digital (DSD) formátum, melynek elterjedésekor át kellene térni a többcsatornás felvételre, de cserébe kiváló minőségű, valódi térhatású hangot produkálna. A kompromisszumos megoldás az lehetne, ha a minimum elvárás az LPCM lenne, míg helyet kapna a szabványban opcionálisan a DSD is.

### Új kormányok PC-hez: CH Racing System, Thrustmaster Formula T3 és Motosport GT

**CH Racing System:** a CH Products professzionális kontrollereiről híres, mégis a mostani kísérlete nem sikerült olyan fényesen. 169 dollárért kínálják a kormányból és pedálokból álló készletet, mely 160 fokos forgatási szabadságot kínál, és négy

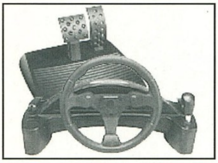
kezelőgombot. A rendszer minősége nem túl meggyőző: a pedálok csúszkálnak és a kormánymű anyaga is inkább olcsó kivitelezésű. A CH

kínálja 90 dollárért külön a kormányt is CH Racing Wheel néven. Ekkor vagy a rajta levő négy digitális gombot használjuk váltásra és gáz/fék-re vagy veszünk kiegészítésül hozzá egy CH Pedals vagy Pro Pedals nevet viselő pedál-készletet.

Az elsőnél az a probléma, hogy a digitális gombnál csak bekapcsolt vagy kikapcsolt állapot van, köztesek nem léteznek, így nem igazán közelíti meg a valós életet. A pedálok viszont elég könnyűek, csúszkálnak a padlón, így szintén csak korlátozottan alkalmasak játékra. Az eddigi talán legjobb (és elérhető árú) megoldást a Thrustmaster Formula 1 Racing Wheel jelentette, melynél a kormányra volt szerelve két analóg kapcsoló a gázadáshoz és fékezésre.

**MotorSports GT:** a Thrustmaster fantáziát látott a Force Feedback technológiában, így elkezdte fejleszteni a Motorsport GT kormányt, mely kihasználja ezen új lehetőséget. A Motorsport GT a kiváló T2 kormány kinézetét örökli, de valósághű gázadást és fékezést megvalósító pedálokat adnak hozzá, a kormány fogása élethű lesz, megmarad a sebváltó és a gombok a kormányon, de a maximális forgási szög 260 fokra nőtt. Várható megjelenés jövő év elején lesz. Ide tartozó hír, hogy az ActLabs is készít egy Force Feedback-es kormányt, mely az olcsóbb kategóriát képviseli majd.

**Formula T3 (NASCAR Pro Racing Wheel):** A Thrustmaster legújabb kormányai az európai illetve amerikai piacra. Az előbbi a FOCA hivatalos licensze alapján készül, és előreláthatólag az egyik legjobb kormány lesz a piacon. Az újítások a következők: a sebességváltó sokkal megbízhatóbban és élethűbben működik mint az elődjénél, a pedáloknak és a kormánynak valósághű ellenállása van, és az új design nagyon szép. A Formula T3 egyetlen problémája az ára, mert azt is továbbfejlesztették- most 180 dollár.



## Videologic Audio termékek

A Videologic miután a 3D gyorsítók terén nem igazán rúgott labdába a nagy rivális 3Dfx mellett, most a hangkártyák között jelentet meg új termékeket. A cég szerint eljött az idő, hogy a 3D grafikus gyorsítók mellett "hang gyorsítókártyák" is megjelenjenek a piacon. A változást a Direct Sound3D hozta, mely igen kellemes 3D hangzást tud megvalósítani, de iszonyatosan leterheli a CPU-t, így a 3D hangzás, vagy plusz csatornák bekapcsolásával a frame rate erőteljes esésnek indul- megoldás hanggyorsítás és PCI busz. A jelenlegi, ISA-buszos hangkártyák egyre kevésbé bírják a tempót s növekvő számú digitális hangsáv egyidejű lejátszáskor, illetve új 3D hangzás megvalósítására hivatott technikák, mint DirectSound3D és A3D bekapcsolásakor. A Diamond MonsterSound-dal ellentétben a Videologic a kispénzű vásárlókat célozta meg- a novembertől forgalomba kerülő SonicStorm kártya 90 dollár alatti áron lesz kapható. Emellett a Videologic új kombó kártyákon dolgozik, melyek 2D gyorsítást (Tseng Labs ET6100), 3D gyorsítást (PowerVR PCX2) és 3D hang gyorsított lejátszását teszik egyidejűleg lehetővé.

Az Apocalypse 5D Sonic 4 MB textúra memóriával és 2 MB frame buffer-rel 300 dollár körüli áron kerül forgalomba. A felhasznált hangchip, az ESS új Maestro-1-es lesz, melyben egy komplett 500 MIPS-es DSP van, egy 64 csatornás wavetable szintetizátor (8 MB-nyi sample-t tud lekezelni), programozható audio effeketek (echo, reverb, flange,... ), MPU-401-kompatibilis midi-interface, game port, stb...

A Direct Sound3D műveleteket szintén gyorsítja a kártya- letölti a CPU-tól azt, és ő maga létrehozza a pozícionált 3D audio hangzást. A wavetbale hangkészlet nem ROM-ban lesz eltárolva, hanem a PC RAM-ját használja tárolására. Alapban egy 2 megás hangkészletet adnak hozzá, de később kihoznak egy 4 megását is. A Sound Blaster kompatibilitásról már nem tud a Videologic egyértelműt mondani, de állításuk szerint 95 százalékos lesz a kompatibilitás.

## Egy kis érdekesség

Ezek az egerek azoknak készültek, akik nagyban űzik a C&C-t. Gondolom így sokkal jobban megy majd a játék. Viszont nem árt, ha valakinek megvan mind a két egér, mert lehet hogy az ellenséges egérrel nem lesz olyan jó a játék.

*Charlie*

# Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket december 20-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni. A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

---

**GAMELAND PC CD SHOP**

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

**10%**

- A CD-ROM-ok árából
- Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

**VIRTUAL WORLD**
**PC CD SHOP**

1036 Bp.Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122
1024 Bp. Margit krt.55.
Tel.: 316-0186
1041 Bp. István u. 10.
Tel.: 169-5155/61

**10%**

- a CD-ROM-ok árából
- tagsági kártya váltáskor

A kupon mindhárom üzletünkben beváltható!
Vásárlásonként csak 1 kupon váltható be!

---

**PIXEL MULTIMÉDIA**

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 266-6059

- Gravis US MAX hangkártya 8.000,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak egyfajta kedvezmény érvényesíthető.

---

**ECOBIT Multimédia Kft.**

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361
PÓLUS CENTERBEN IS!

**5%**

- Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

**Balati Computers**

1146 Budapest, Thököly út 88.
Tel.:/Fax.: 341-5343
Tel.: 06-20 264-507

**5%**

- Minden alkatrész árából

Egy kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

---

**sPeCi computer Kft.**

1106 Budapest,
Gépmadár u. 13.
Tel./fax: 261-0573
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

**Genius eger**

- Komplett számítógép vásárlása esetén **Genius egeret** adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

**TICOM SOFTWARE**
**PC CD-ROM**

Budapest,
Nagy Lajos Kir. útja 213
Tel.: 06-20 345-559

**15%**

- Tagsági vásárlása esetén

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

**MIKROPO COMPUTER** — Genoa Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

- Minden GENOA termékre 5%
- CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

**Atlantis**

Budapest,
Nefelejcs u. 51.
Tel.: 06-20 277-705

- 15% kedvezmény helyi hálózati játék esetén
- 10% játék vásárlása esetén

Egy vásárlásánál, illetve játéknál csak 1 kupon váltható be!

---

**Cyber World**
**PC-CD SHOP**

Huber Center
Labirintus Üzletház
VII. ker Budapest,
Erzsébet krt. 37. (az udvarban)
Tel.: 351-6419

- 10 % a CD-ROM-ok árából
- 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

---

**KELE COMPUTER KFT.**

1173 Bp.Pesti út 70.
/Cinkotai út sarok/
Tel/fax.: 257-8865;
mobil: 06-20-468-545

Nyitvatartás: hétfőtől – péntekig: 10-18 óráig;
szombaton: 10 – 13 óráig.

*KOMPLETT GÉP VÁSÁRLÁSAKOR EGERET ÉS PADOT AJÁNDÉKOZUNK!*

*1 KUPON EGYSZERI VÁSÁRLÁSRA HASZNÁLHATÓ FEL!*

---

**STUFF R**

1181 Budapest, Margó T. u. 9.
(a piros **136**-os busz első megállója)
Tel: (0630)666-087

**5%**

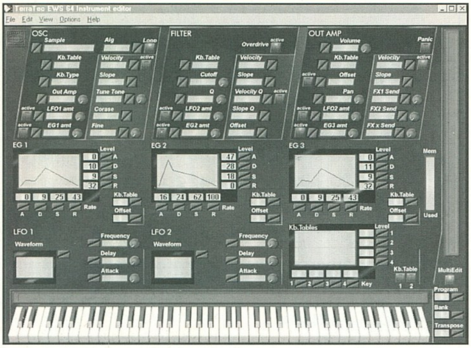
- Minden termék árából

Egy vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

# Terratec

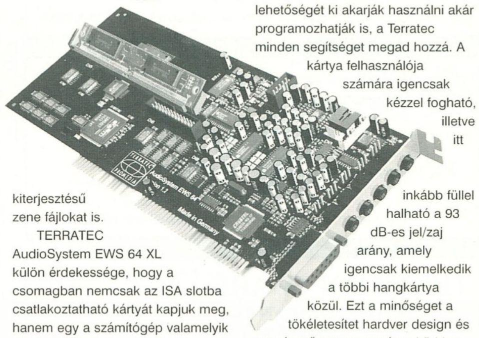
## EWS 64 XL

Németország számítástechnikai piaca különbözik a magyar piaci kínálattól. Az ottani vevőknek nem lehet eladni olyan termékeket, amelyeknek nem megfelelő a támogatása, esetlegesen nem teljesíti a leírásban foglaltakat és gyakori lefagyásaival megkeseríti a felhasználó életét. A német vevő



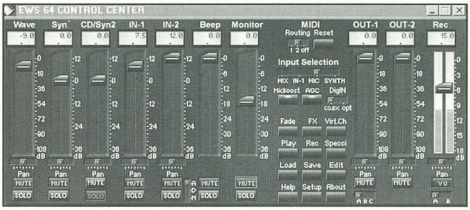

igényes, választását leginkább a minőségi befolyásolja. A TERRATEC PROMEDIA termékei nemcsak szolgáltatásainak rendkívül széles körével tűnnek ki, hanem a tervezésnél és gyártásnál a minőségi elvárások legmesszemenőbb figyelembe vételével létrehozott igényes felhasználói felülettel és hardver design-nal is. Az AudioSystem EWS 64 XL hangkártya jelmondata: Buil for the Future, tehát a Jövőnek építve. Ez a kijelentés a kártya tudását tekintve egyáltalán nem marketing fogás, hanem a szigorúan vett valóság. A kártya természetesen Plug and Play, használata során semmilyen felismerési probléma nem merül fel. A teljes játék kompatibilitást a FM szintézis területén az AdLib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro kompatibilis FM rész, valamint a Microsoft DirectSound támogatás jelenti. A digitális szimultán visszajátszás 64 csatornán lehetséges. A kártyán 64 hanggal extended wave synthezier található.

Az EWS 64 alapmemóriája 2 MB a kártyán, valamint van egy darab simm foglalat a memória bővítés számára, amelybe gyárilag egy 4 MB-os simm modul kerül, így 6 MB az alap kiszerelése a hangkártyának. A RAM egyébként bővíthető 64 MB-ig, így a kártya még a legfanatikusabb MIDI felhasználók is letölthetik kedvenc hangszereiket a bankokba, memória gondjuk nem lesz. A letöltés sebessége 2 Mb/sec, ami nagyon gyorsnak számít. A MIDI interface MPU-401 kompatibilis. A kártya bővítet FULL DUPLEX-szel rendelkezik, 1 sztereo csatorna rögzítésre és 8 sztereo csatorna visszajátszására használható. Wavetable bővítést a WaveBlaster kompatibilis csatlakozóra dughatunk, így gyakorlatilag a kereskedelemben kapható összes WaveTable-ös bővítés felhasználható. A EWS 64 XL-en található Effekt processzor képes reverb, chorus, equalizer, virtuális és valós szoba hangzás szimulációra 2 és 4 csatornán. Az Audio Rendering lehetővé teszi a hangforrások valós idejű pozicionálását a térben. Ennek a szolgáltatásnak a segítségével, ha 4 hangszóró csatlakoztattunk a géphez, beállíthatjuk, hogy hol helyezkedünk el a hangforrásokhoz képest, így mindig a legmegfelelőbb hangzást tudjuk elérni a kártyával. Ha 2 hangszórónk van, akkor is hasznos ez a szolgáltatás, mivel nem biztos, hogy a két hangszórótól egyenlő távolságban helyezkedünk el, de a pozicionálással ezt az érzetet tudjuk kelteni. Az EWS 64 XL támogatja a régebbi hangformátumokat is, így az .mod és .s3m




kiterjesztésű zene fájlokat is.

TERRATEC AudioSystem EWS 64 XL külön érdekessége, hogy a csomagban nemcsak az ISA slotba csatlakoztatható kártyát kapjuk meg, hanem egy a számítógép valamelyik 5.25" HDD helyére tebető előlapot is, amely kábelekkel csatlakozik a hangkártyához. Az előlapon található a MIDI 1 és MIDI 2 5 pin-es



DIN ki- és bemenet, a digitális ki- és bemenetek - számszerint 4 darab - valamint egy fülhallgató csatlakozó. Ezzel a megoldással sokkal egyszerűbb a különböző hangforrások és billentyűzetek csatlakoztatása, nem kell a gép hátulján keresgélni a kábel csatlakozási lehetőségeket. A digitális sztereo bemenet S/PDIF formátumú (32kHz, 44,1kHz és 48kHz), a 2 digitális sztereo kimenet szintén S/PDIF formátumú (32kHz, 44,1kHz és 48kHz 20bit-ig). A hangokat tömöríthetjük 4-biten hardveresen ADPCM , 8-Bit hardver tömörítés m-Law, A-Law CCITT szabvány szerint. A kártya szoftver ellátottsága bőséges: a driverek, a 200 MB sample, a különféle segédprogramok és MIDI szerkesztők/lejátszók 2 CD fértek el. A cég folyamatosan fejleszti a programozói segédletét, így akik nemcsak játékra használják a kártyát, hanem annak minden lehetőségét ki akarják használni akár programozhatják is, a Terratec minden segítséget megad hozzá. A kártya felhasználója számára igencsak kézzel fogható, illetve itt inkább füllel hallható a 93 dB-es jel/zaj arány, amely igencsak kiemelkedik a többi hangkártya közül. Ezt a minőséget a tökéletesített hardver design és a 4 rétegű nyomtatott áramköri lap alkalmazása tette lehetővé. A kártya elsősorban azoknak ajánlható, akik a játékon túl komolyabb felhasználásra - zenélésre, vagy zene minőségi visszahallgatására - vágynak és ezért hajlandóak némileg nagyobb anyagi ráfordítással a jelenlegi hangkártya piac egyik abszolút csúcsmodelljét megvásárolni, amelyen a MADE IN GERMANY felirat egyben a minőséget is garantálja.

*Stitz László*

**INFO**

NAGYKERESKEDELEM:
SVED RT.
BP. 1143 HUNGÁRIA KRT. 67.
TEL.: 222-0133

# TYAN

## ALAPLAPOK

Az 1989-ben alapított amerikai TYAN cég kezdetben SUN klónokkal foglalkozott, neve is innen ered, mivel TYAN japánul Napot jelent. A cég 1991-ben tért át a HIGH END PC-s alaplapok gyártására. Az amerikai székhelyű cég az alapításától fogva legfőbb törekvésének a minőség mindenekfölöttiségét vallotta. A minőségi alaplapgyártók közül is kiemelkedik plusz szolgáltatást nyújtó termékeivel, valamint nagyon szigorú minőség ellenőrzésével. A legyártott alaplapok minőségét gyakorlati úton megvizsgálják, minden 200 alaplapból 5 darabot visszatartanak és leellenőrzik, hogy megfelelnek-e a technikai leírásban foglaltaknak. Ha esetleges hibát találnak, a gyártást nem folytatják annak teljes kiküszöböléséig. Ezeknek a minőségi kritériumoknak köszönhetően a cég alaplapjainak legfőbb vonzereje megbízhatóságuk, a legtöbb alaplapot szerverekbe építenek be, ahol alapkövetelmény a gép folyamatos és zavarmentes működése. A TYAN cég Pentium Pro-s alaplapja lett az Év NT-s hardware az USA-ban.

A TYAN folyamatos termelés növekedést ér el, eddig minden évben megduplázta a gyártott alaplapok számát, ez jelenleg 500 000 db évente. Az 500 leggyorsabban fejlődő céget közétevő listában az igencsak előkelő 15 helyezést érte el.

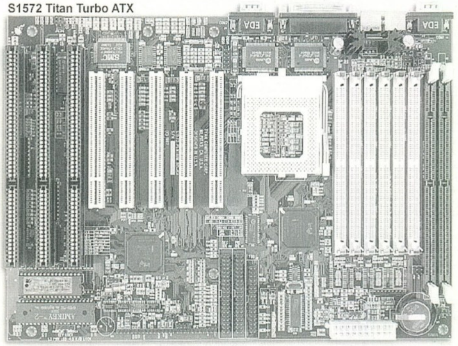
A TYAN és az INTEL között szoros együttműködés van, a TYAN ezáltal az elsők között van az új INTEL termékek - processzorok, chipset-tek - kipróbálásában, tesztelésében, valamint az ezekre épülő termékek kifejlesztésében. Az alaplapok másik fő komponensei a különböző BIOS-ok, amelyek gyártóival igencsak szoros együttműködés tart fenn a TYAN, így a két vezető gyártóval az AMI-val, valamint az AWARD-dal is, így lehetővé téve a legújabb fejlesztések mielőbbi forgalomba kerülését.

### S1571/1572 TITAN TURBO

A TYAN cég legkisebb modellje a 1571 számot viseli. A TX chipset-es 512 KB-os cashe-sel rendelkező AT alaplap 4 PCI 3 ISA slottal. Támogatja az INTEL Pentium, Pentium MMX az AMD K5 és K6 valamint Cyrix M1 és M2 processzorokat 75-233 MHz-ig. A külső órajel 50,60,66,75 és 83 lehet. Az alaplapon AWARD BIOS található, Ultra DMA, USB, LS 120 /ZIP, SCSI boot támogatással. A RAM-ok 6 db 72 pines SIMM foglalatba valamint 2 db DIMM foglalatba helyezhetők, ez utóbbiba 168 pines SDRAM és EDO is. Az alaplapon természetesen van on-board FDD és HDD controller, amely 4 EIDE egység kezelését teszi lehetővé.

Az S1572 TITAN TURBO jelölésű az előbbivel megegyező alaplap, ATX kivitelben.

S1572 Titan Turbo ATX



### S 1563/1564 D TOMCAT

A TYAN kisebb szerverekbe ajánlott DUAL AT kivitelű AWARD BIOS-os alaplapja. INTEL HX chipset-re épül mivel csak ez támogatja a DUAL üzemmódot a PENTIUM kategóriában. A socket 7 foglalatba Cyrix és AMD processzorok is kerülhetnek, bár DUAL üzemmódra igazán csak az INTEL Pentium és Pentium MMX processzorok képesek. Ha két processzort használunk, akkor természetesen azonos órajelű és típusú processzort kell a két socket-be helyezni. A DUAL processzoros üzemmód MMX 166 MHz órajelig támogatott, az újabb S 1564 D TOMCAT már az e fölötti órajeleket is támogatja két processzor esetében is. Driverek gyakorlatilag az összes operációs rendszerhez letölthetők, így WIN95, WIN NT 3.51 és 4.0, OS/2, LINUX, SCO UNIX, SOLARIS operációs rendszerek alatt is tökéletes a DUAL üzemmód.

### S1672 TACOMA

Az első AMI BIOS-os alaplap a TYAN alaplapjainak a sorában. A Pentium Pro-s - mint a TACOMA is- valamint a Pentium II processzorokhoz csak az AMI gyárt jól működő BIOS-okat az AWARD BIOS-ai még váratnak magukra. A Pentium Pro processzor egy socket 8 processzor foglalatba kerül és maximum 200 MHz-en ketyeghet. Az alaplap az INTEL 440 FX chipset-tel kerül forgalomba, ez az egyetlen bevált Pentium Pro-s chipset. Ezzel az alaplappal már az igazán professzionális felhasználókat célozta meg a TYAN, általában WINDOWS NT környezetben használják.

### S1692/1692 DL TIGER

Az S 1690 az egy processzoros, a 1692 a dual Pentium II kivitele az új 440 LX INTEL chipset-re épülő TYAN alaplapoknak. Ezek az alaplapok ATX kivitelűek, USB támogatással. Az LX chipset az FX-es elődjéhez képest tartalmazza a már említett USB, AGP, valamint az Ultra DMA támogatást. Az alaplapba SDRAM-ok helyezhetők 512 MB-ig. A Dual alaplap működik single üzemmódban is, ezzel ha egyszerre csak egy processzort vásároltunk és később szeretnénk bővíteni a gépet, elegendő csak mellé helyezni egy ugyanolyan órajelű Pentium II-t.

A Pentium II Slot 1-be dughatók, órajelük 233-tól 333 MHz-ig terjedhet. Az alaplapon található AGP (Advanced Graphics Port) slot lehetővé teszi AGP kivitelű grafikus kártyák használatát. Az AGP kártyák használni tudják nemcsak a saját, hanem az alaplap RAM-ját is, így ha kifogynak a saját RAM-jukból az alaplap RAM-ját sajátjukként kezelhetik. Ezzel a megoldással megszűnhetnek a felbontási és színmélységi problémák. Az single alaplapon 5 PCI 2 ISA 1 AGP található, a dual kivitelűn 4 PCI 2 ISA 1 AGP.

Az alaplapok érdekessége, hogy az összes PCI slot-ot használhatjuk akkor is, ha az AGP slot-ban grafikus kártya van. Ez a megoldás csak a TYAN-ra jellemző, a konkurens alaplapgyártók az AGP használatával egy PCI elvesztésének gyakorlatát szokták követni. A TYAN Pentium II-s alaplapok egyik többlet szolgáltatása, hogy Pentium Pro processzorok is belehelyezhetők egy kártya segítségével, ez a megoldás egyedülálló a világon.

### S1696 DLUA THUNDER

A TYAN cég csúcsmodeljében felvonul mindaz amit ma egy HIGH END alaplaptól elvárhat a felhasználó, valamint egy kicsivel több. Az alaplap dual Pentium II processzorokat képes fogadni. A kártyákat 4 PCI 2 ISA valamint 1 AGP slot-ba helyezhetjük. A RAM-ot 4 DIMM foglalatba 512 MB-ig. Támogatása azonos a TIGER-ével, valamint ami plusz rajta az a YAMAHA OPL4 hullámtáblás hangkártya, és a dual chanel-es ADAPTEC 3940 ULTRA WIDE RAID SCSI vezérlő, amely 30 (!) SCSI eszköz kezelését teszi lehetővé. Az AMI BIOS multi boot-os, ami azt jelenti, hogy a boot eszközöket nemcsak a szokásos egy sorban lehet váltogatni, hanem ha az A sorban lévő eszközökről nem sikerült bootolni, akkor a B sorban lévők következnek, ha onnan sem akkor a C sorban lévők. Ezzel a megoldással gyakorlatilag bármilyen boot sorrend létrehozható. A támogatott boot eszközök: FDD, HDD, CD-ROM, LS 120, ZIP Drive, SCSI, Network, Floptical. Az alaplap ATX kivitelű, a CD-n hozzáadott szoftverek segítségével bármilyen operációs rendszer alá felinstalálható. A Thunder név utal az alaplap viharos gyorsaságára, valamint a megjelenésével kapcsolatos viharra is. Bátran állítható, hogy ennél több szolgáltatást nyújtó alaplap nincs kereskedelmi forgalomban.

*hardware@sved.hu*

## INFO

NAGYKERESKEDELEM:
SVED RT.
BP. 1143 HUNGÁRIA KRT. 67.
TEL.: 222-0133

## 3D Computer

Számítógépek szervizelése, karbantartása, adás-vétel, hálózatépítés

WEBlapok készítése
WEBlapok üzemeltetése
WEBlapok cégek számára 8000.- Ft-tól !

INTERNET:
WWW.DDD.HU

BP. 1212
TÁNCSICS M. 92
TEL: 277-8510
425-8510

FREE Képeslapküldés: WWW.DDD.HU/kepeslap FREE

## @X Alarmix

ALARMIX Hungary
Tel.: 319-5065
06-30-420-010
Fax.: 319-1045
E-mail: sales@alarmix.net

| | | |
|---|---|---|
| Mail: | 8.160/év | csak levelezés |
| Minimum I.: | 1.900/hó | napi 40 perc, túllépés esetén 2 Ft/perc |
| Minimum II.: | 1.900/hó | havi 10 óra, túllépés esetén 200 Ft/óra |
| Minimum III.: | 2.900/hó | havi 20 óra, túllépés esetén 200 Ft/óra |
| Üzleti: | 3.500/hó | naponta 8-20 korlátlan |
| Bagoly: | 1.900/hó | naponta 2-7 korlátlan |
| Korlátlan: | 4.800/hó | 0-24 |
| Családi: | 5.900/hó | korlátlan, 5 e-mail |
| Vállalkozó: | 7.800/hó | korlátlan, 5 e-mail, Web |
| ISDN: | 16.000/hó | benne 100 MB forg., efölött 30Ft/MB |

A fenti árak az ÁFA-t nem tartalmazzák.

**Béreltvonal. WWW szerver bérlet...**

Egész éves előfizetés esetén 15%,
fél éves előfizetés esetén 6%
KEDVEZMÉNYT ADUNK

Két hét ingyenes próbaidő.
Új ügyfelek toborzásakor jelentős kedvezmények.

Jelentkezési lehetőség a város több pontján.

**WWW.ALARMIX.NET**

## TOTALNET

PC NETGAMES STATION

*Bp. 1075 Kazinczy u.43.*

**Hálózatos PC játékok klubja**
**Software bemutatóterem**

- 12 db multimédiás Pentium számítógép hálózatban !
- Klubtagsági rendszer, kedvezményekkel !
- Internetes játéklehetõség !
- Quake bajnokság elõzetes nevezés alapján !
- Quake, Duke Nukem, stratégiai, szimulátor-játékok igény szerint !

*Nyitási akció:*
290 FT / ÓRA
500 FT / 2 ÓRA

Nyitvatartás:
H-P: 12-20 -ig
SZO -VAS: 09-22 -ig

Érdeklõdés:
268-9720
351-4325

## Computer Lord

1144 Bp., Vezér út 53/b H-P 10,30h - 18,30h
Tel./Fax: 18-48-745, (30) 22-57-54

Mindenkinek nagyker árak!

Bármi ami a gépedbe kellhet: Pl.

| | |
|---|---|
| IBM 166+ konfiguráció | 59,000 |
| MMX166 konfiguráció | 64,000 |
| Multimédia (24xCD&hangk.) | 16,000 |
| 14" digitális monitor | 29,990 |
| 15" digitális monitor | 39,990 |
| 3D Monster 3DFX Voodoo 4Mb | 28,900 |
| IBM166+/IBM166MX | 10,490/15,490 |
| i166MMX/i200MMX | 23,990/38,490 |
| 33,6k belsõ/külsõ voice modem | 9490/11,590 |
| 8/16EDO/16/32SD | 2,990/5,990/7490/14490 |
| Opti931/ESS/Yamaha | 2390/2490/2990 |
| 8x/12x/24x CD-ROM | 9990/12990/14490 |
| SB16/SB32/AWE64 | 7790/13490/15490 |
| Providia videok.+SEGA CD-ROM | 6990 |

A nyomdai átfutás miatt áraink csökkenhetek!

Mindenkinek nagyker árak!

**Nézz be hozzánk mielőtt vásárolni kezdenél, megéri!**

## STUFF R

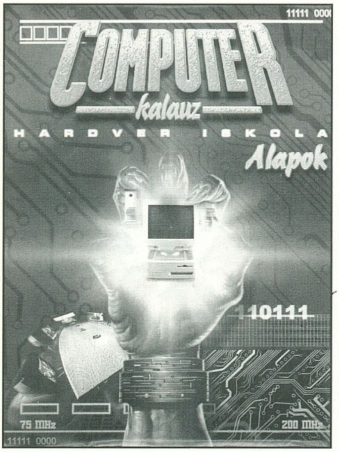
Szeretettel várunk Lőrincen nyílt üzletünkben, ahol kedvedre válogathatsz a legújabb PC-CD játékok, utility-k, fantasy és kosaras kártyák között. Klubtagság esetén számtalan kedvezményben részesülsz, mint pl.:vásárlási engedmény, játék kipróbálási lehetőség, ajándék akciók, stb.

Címünk:
1181 Budapest, Margó T. u. 9.
(a piros **136**-os busz első megállója)
Tel: (0630)666-087

Nyitva: H, Sz, Cs, P:12-20 óráig
Szo, V: 10-18 óráig
Kedden: SZÜNNAP

# Multimédia CD-k

## A Cyberstone Entertainment-től




### Computer Iskola - Hardver Kalauz

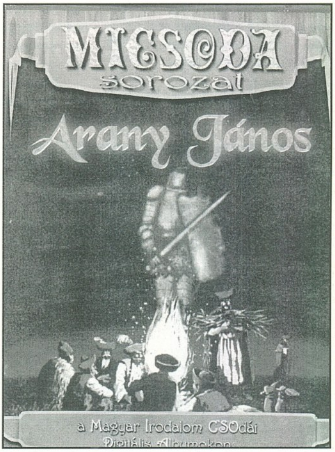
Nagy érdeklődéssel vettem kézbe a Hardver Iskola CD-ROM-ot. A tartalom rövid áttekintése elárulta, hogy igen széleskörű a feldolgozott anyag. A CD-n az alapfogalmaktól kezdve eljuthatunk a különféle szabványok és perifériák ismertetéséig, emellett egyaránt megtalálhatjuk a "letűnt" korok, és a manapság használatos hardverelemek igen részletes ismertetését is.

Akár kezdő, akár haladó felhasználó veszi kézbe a CD-t, biztosan talál rajta hasznos dolgokat. A fejezetek mélyebb vizsgálata is ezt bizonyította, hiszen egyes helyeken olyan mélységekig vezet az ismertető (műszaki paraméterek, címkiosztások, stb.), ami az átlag otthoni felhasználó igényeit messze túlhaladja. Aki teljesen kezdő a számítástechnika területén, esetleg most vásárolta meg élete első számítógépét, annak mindenképpen tanulságos kiadvány lehet ez a CD-ROM. A rutinosabb felhasználók is találhatnak olyan infokat, amit esetleg nem, vagy hiányosan, felületesen ismernek. Ilyenkor nem árt a pontosítás, hiszen mindig tehetnek fel az embernek olyan kérdéseket, amikre nem tudja a választ. Nos, én is találtam olyan dolgokat, amikről csak körvonalazott sejtéseim voltak, és ez igen kellemes csalódást okozott. Pár helyre tehettek volna még ismertetnivalót, bár lehet, hogy ez csak szőrszálhasogatás. A hangkártyáknál lehetett volna írni a PCI-os darabokról, azonkívül a mostanában divatos 3D-s gyorsítókról is eshetett volna szó. Persze ez csak nekem hiányzott. A CD tartalmaz egy értelmező szótár részt is, ahol a különféle computeres kifejezések, számítástechnikában használt angol szavak fordítása és magyarázata érhető el. Ez szükséges is, hiszen a fejezeteken belül nincs lehetőség szómagyarázatra.

### Matematika Kalauz 1

A matek szerintem keveseknek tartozik(ott) a kedvenc tantárgya közé, személy szerint én sem rajongtam érte anno. Sajnos akkoriban nem volt ilyen lehetőség, mint ez a CD-ROM. Most viszont van és nem is akármilyen! A CD-n található ismeretanyag felöleli a teljes középiskolai matematika tananyagot. A CD-n található négy alfejezet az Algebra, a Geometria, a Vektorok és Trigonometria, és a Koordináta-geometria világába kalauzol el. Az elméleti részeknél az anyag ismertetése mellett álló és mozgó ábrákkal, megoldott feladatokkal szemlélteti a CD a megértendő fogalmakat. A legfontosabb definíciókat, tételeket szintén megtalálhatjuk rajta. Az elméleti részt összesen három órányi hanganyag színesíti. Lehetőségünk van tesztelni tudásunkat, hiszen a CD-re 500 előre elkészített példa is felkerült. A példáknál kérhetjük az útbaigazítást - amit akár puskaként is felfoghatunk, ezután az elkezdett példát saját magunk befejezhetjük. A végeredményt több helytelen válasz közül kell kiválasztanunk. A számítások segítésére egy tudományos számológép is helyet kapott a CD-n, amit bármikor előhívhatunk. Nem maradhatott le az értelmező Lexikon rész sem, ahol a különféle fogalmak értelmezése található. A Matematika Kalauz CD-ROM jó otthoni gyakorlás érettségire, felvételire készülőknek egyaránt.

### Micsoda Sorozat - Arany János




A Micsoda Sorozat egy új kezdeményezés a digitális kultúra terjesztésének érdekében. A sorozat jelenleg 6 CD-ROM-ot foglal magába, a jövőben ez a szám természetesen bővülni fog. A sorozat egyik legszebb darabja Arany János műveiből lett összeállítva. A CD-ROM-on öt mű szerepel, természetesen elismerten híres előadóművészek tolmácsolásában. A címek és előadóik: A Bajusz - Mikó István, János pap országa - Bubik István, Rege a csodaszarvasról - Bubik István, Rózsa és Ibolya - Pécsi Ildikó, Toldi - Bástí Lajos. A CD-ROM adta multimédiás lehetőségek kihasználása látványosra sikerült. A kiválasztott mű hallgatása közben rajzolt, ill. festett illusztrációk (régi diafilmek állóképei) jelennek meg a képernyőn, ez által szinte "élővé" válik az egész produkció. Az egész dolognak valahogy van egy olyan megfoghatatlan hangulata, amit az ember nem tud megfogalmazni, csak érzi. A regisztrált vásárlók levélben igényelhetnek, ill. az Internetről letölthetnek kisebb játékokat, melyek a CD anyagát használják. Ezek egyszerű kirakós, párkereső, stb. játékok. A Micsoda Sorozat - Arany János CD-ROM kicsiknek és nagyoknak is egyaránt igényes időtöltést ígér.

*Sakman*

Forgalmazó:
Automex Kft.
1077 Budapest,
Wesselényi u. 21.
Tel.: 352-8590
Fax: 352-8574

# Emulator CD

## UTAZÁS A MÚLTBA

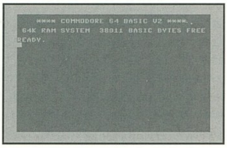
Ha belegondolunk nem is olyan rég kezdődött el az egész dolog... Kedvencünk azóta is megbecsült családtagnak számít, és szinte elválaszthatatlanok vagyunk. Éjjel vagy nappal, télen vagy nyáron, nekünk teljesen mindegy csak együtt legyünk. Nem eszünk és nem alszunk, lemondunk sok mindenről csak azért, hogy „drágánknak" meglegyen mindene. Igen, ő a SZÁMÍTÓGÉP. A többi családtagnak ezekről a dologról persze egészen más a véleménye...

Aki már az 1980-as években beszállt ebbe az ördögi „mókuskerékbe" jól érzékeli az elmúlt évek hatalmas fejlődését (bár ki tudja mit értünk ezen). Egy biztos, azok a kezdeti idők igen szépek és tanulságosak voltak. ZX81, VIC20, ZX Spectrum, C64, Plus4, Enterprise, TVC, Primo, Amiga500 és ki tudja miféle masinák, lassan már csak szép emlékek maradnak. Bár az utóbbi időkben mintha az emberek többsége nem így érezne. Nekik készült ez a két CD, melyek összeállítsa közel két évig tartott és külön érdekessége, hogy nemcsak a hagyományosnak számító PC-re (DOS, Win95) készült emulátorokat tartalmazza, hanem Mac, Amiga, AtariST, illetve Unix - Linux verziók is helyet kaptak rajta. Természetesen a döntő többséget itt is a PC-s (DOS, Win95) emulátorok képviselik. Egy-egy emulátor azonban nem sokat ér ha nincs mivel kipróbálni, épp ezért a CD-ken mindegyik! emulátorhoz bőséges programkínálat is található, free játékok, demok és felhasználói programok vegyesen. Természetesen a copyright lehető legmesszemenőbb figyelembe vétele mellett. De nézzük egy kicsit részletesebben, mi található a CD-ken.

**CD1 a Commodore-os és Sinclair-es világot (1981-1988) igyekszik újra felidézni.**

A legújabb C64 emulátorok, felhasználói programok PC DOS, Win95, Unix, Amiga, Mac. és AtariST gépekre (pl. C64S, Win64, FRODO PC-Amiga, MAGIC64 stb.) valamint 1700! D64 (C64-es lemez), 539db. T64 (tape játék) bőséges TXT, FAQ és képanyag (GIF, Koala), SID zenék. PLUS/4 emulátorok (PC, Amiga), 233db. demo, játék és felhasználói programmal. VIC20 emulátorok (PC, Amiga) 75db. programmal.

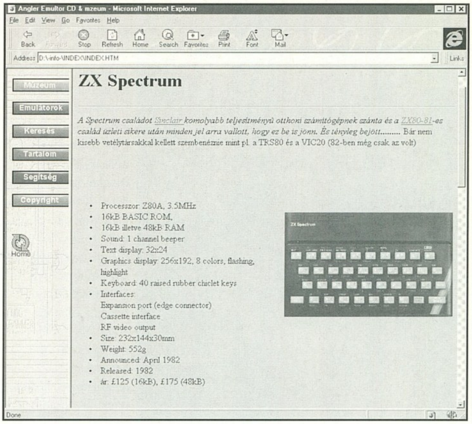
SPECTRUM 48K - 128K, QL, SAM, emulátorok PC DOS, Win95,




UNIX, Amiga, Mac, AtariST, JAVA verziói, felhasználói programok, és Extra 2957! Snaphots, (Spectrum program), illetve 391db. tape, 27db. voc, 1157db. Z80, 41db. ZX128K-s program, valamint 244db. demo és fantasztikus képgyűjtemény a Spectrum-os világból. Teljes ZX48 és +3 manual, 200 játék FAQ-ja, Basic leírás stb. ZX81 emulátorok 350 db. programmal, Timex2068 és programjai.

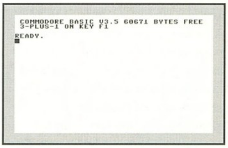
**CD2 közel 50 féle számítógép emulátort tartalmaz 1979-es évektől napjainkig úgyszintén PC DOS, Win95, Unix - Linux Amiga, Mac. verziókkal.**

ABC80, Acorn-BBC, Amiga UAE - DOS, Win95, Mac, Unix verziók,160 lemezzel és egy 50Mbyte-os hardfiles. A legemlékezetesebb Amiga demok, játékok és felhasználói programok Shareware és demo verziói. Apple II, Atari800, 2600, 5200. AtariST - 5 féle verziója 30 lemez, free programok, BK10 (orosz gép mely a C64-PC keveréke), Arcade emulátorok (MAME, Phonix, System16/32, Nemezis stb.) CHIP8, ColecoVison, ColorGenie, CPC464 (exkluzív játékok), Dragon32/64, Thomson TO770, Edsac, Enterprise (programokkal), GameBoy (demok, free játékok), Flex, GameGear, Jupiter ACE, Lynx, Macintosh (VirtualMac DOS-Win95-Unix, Executor2.0 DOS-Unix, Shapes. stb.) 5db. összesen 256Mbyte! méretű Mac. hardfiles, bőséges játék és felhasználói programkínálattal. NEC MagicEngime, MSX (80 prg.), Oric, P2000, PSXemu, Sega Megadrive,




Super Nintendo (35 fantasztikus demo és 9 free játék), Tamagotchi-k, Texas TI99, TRS80, Videoton TVC, Vertex, X68000...

Az Emulátor CD egy igen igényesen összeállított válogatás,




arról nem is szólva, hogy a rajtuk található régebbi programok pl. 1700db. C64 lemez és a 2957db. Spectrum program örök darabnak számít. Az emulátorokhoz természetesen magyarnyelvű leírás tartozik, valamint egy WEB-es Számítógép Múzeum, melynek segítségével több száz számítógépről kaphatunk igen bőséges információt. Mindkét Emulátor CD előjegyezhető, illetve bővebb információ kérhető a lenti címen.

### INFO

NÉMETI FERENC
1675 BP., PF.: 116
TEL: 292-5870
18.00 UTÁN
NEMETI.FERENC@USA.NET

# Reality

## AVAGY MINDEN VALÓSÁGGÁ VÁLHAT EGYSZER

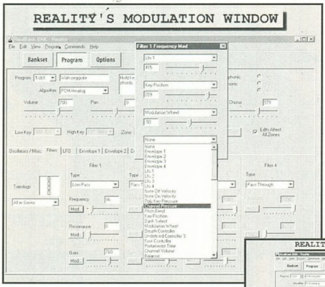
### SEER SYSTEMS

**(www.seersystems.com)**

Az elmúlt számban a midi rovatban egy kiváló shareware programról írtam volna - hely hiányában kimaradt, de remélhetőleg a következő számban benne lesz -, a Mellosoftron II nevű „virtuális sampler"-ről. Ennek segítségével wav-file-okat kezelve saját, midi-s hangszer-bankokat lehetett összeállítani. A software nagy űrt töltött be végre a PC-s zenei programok között, és számos kizárólag fix wavetable hangkészlettel ellátott hangkártya tulajdonosa számára nyitotta meg a „samplerezés" lehetőségét. A Seer Systems software-e már nem shareware, sőt mintegy 500 dollárba kerül, de ezért valami fantasztikus zenei szolgáltatásokat kínál.

A program egy professzionális software-es szintetizátor. Korábbi PC Guru számokban már bemutattam az éppen aktuálisan megjelent software-es szintetizátorokat, melyek a Roland, illetve a Yamaha egy hang-modulját próbálták software-esen reprodukálni. Ezek azonban ugyanúgy csak egy fix hangkészletet bocsátottak a felhasználó rendelkezésére, mint eredeti, kártya változataik.

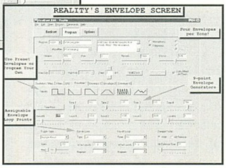
A Reality tudomásom szerint az első software-es szinti, mely egyidejűleg többféle szintetizálási eljárással is képes megszólalni polifonikusan és multitimbrálisan. Ezek az eljárások a következők: Pulse Code Modulation (PCM-sampling, avagy wavetable), analóg, FM, Waveguide, Fizikai modellezés és Modal szintézis. A Reality olyan, mintha több professzionális szintetizátort és samplert raktak volna össze egy programba, egységes kezelőfelület alatt. Lássuk először a sampler részt! A programhoz adott CD-n pl. 100 Megányi professzionális hangszer-mintát mellékelnek, de természetesen saját hangmintáink is feltölthetőek. A program a wav formátumot tudja kezelni, de szinte bármely más formátumból ma már könnyedén konvertálhatunk wav-ba az awave vagy a convert programokkal. A hangmintákat a PC RAM-jába tölti fel, így határt csak a gépbe rakott memória jelent. Többek között ezért olyan magas a program minimális memória-követelménye- 24 Mega, és ajánlott a 32, de inkább 64 MB. A PCM szintézis mellett ott van a már említett fizikai modellezés, ahol a hangszerben mozgó levegő útját, nyomásváltozását, rezgését modellezik, így írják le a hangkeltést. A program a Sondius waveguide eljárást használja. Nagyon fontos, hogy beépítettek analóg szintetizátort is, mely által előállított hang minden fontos paraméterét állíthatjuk, ehhez hangonként 4 oszcillátor, 4 szűrő, 4 envelope, 4 LFO, moduláció, stb... áll rendelkezésünkre. A jó öreg FM szintézis sem maradhatott ki a




palettából. A PC-s hangkártyák esetében sokat szidták ezt az eljárást gyenge hangminősége miatt, pedig ezzel is elő lehet állítani kiváló hangzásokat, csak mondjuk nem 2 oszcillátorral, ahogyan az az OPL2-ben volt, hanem négy vagy többel. Ezen állításom tesztelésére is lehetőségünk nyílik a programban, ugyanis egy kooprocesszort is használó, igen professzionális FM szinti algoritmust építettek be a Reality-be. A sor végére maradt a MODAL szintézis, mely ütős hangszerek és harang modellezésére alkalmas. Ezt a metódust a Stanford University zenei és akusztikai központjában dolgozták ki, Coupled Mode Synthesis néven.

Az egyes szintetizálási eljárásokat egy hangban is lehet vegyíteni- így lehet multilayer hangokat előállítani, melyeket a programban Patchwork-nek neveznek. Egy hangszerben 128 zónát lehet definiálni, melyek mindegyikére használható 4 oszcillátor, 4 szűrő, 4 envelope és 4 LFO- persze egy nagyon komplex hangszer iszonyatos „polifónia-gyilkos" lehet. A Reality egyidejűleg max. 1366 hangszert képes kezelni- azt hiszem ezt azért elég nehéz lesz egyhamar kimeríteni.

Az eljárások bemutatása után érdemes elmondani a program néhány érdekesebb jellemzőjét: képes egyszerre többféle eljárással, egy-egy eljárásból pedig egyidejűleg több hangot is megszólítani; a hangminták felbontása (sample rate) lehet ekkor különböző is; a program belül, a készítők álltása szerint 80 bit pontossággal, a kooprocesszor kihasználásával dolgozik, mely kiváló hang-dinamikát biztosít; a program nyitott, így később jelennek majd meg hozzá bővítések, frissítések, esetleg új eljárások is; a felhasználható RAM-nak csak a pénztárcánk szab korlátot; a programban minden hangszerre rakható Chorus és Reverb; megfelelő




hangkártyával együtthasználva (AWE64 Gold), támogatja a digitális (S/PDIF) kimenet használatát. A program talán leglényegesebb negatívuma is a hangkártya-támogatással kapcsolatos, a Reality ugyanis csak az eredeti Creative Labs hangkártyákkal!! (SB klónokkal sem garantált a működés), illetve azok drivereivel hajlandó együttműködni. A cég ezt azzal indokolja, hogy a jó teljesítményhez (minél kevesebb veszteséggel járó lejátszáshoz) a hardware-gyártó intenzív támogatása kell a fejlesztésnél, és ezt csak a Creative Labs nyújtotta. Állításuk szerint már elkezdték más kártyák támogatásának fejlesztését.

Egy software-es szintetizátornál a hangminőség mellett még egy komoly probléma merül fel, a teljesítmény- mennyire terheli le a CPU-t. A Reality-nél is érdemes megnézni, hogy milyen teljesítményű gépen milyen polifóniafokot várhatunk tőle. A Seer Systems mérnökei által mért eredmények a következőt mutatták (a processzorok Reality-ben mutatott teljesítményét egymáshoz képest nézték, és a P200-t tekintették a 100%-nak).A program elindul P90-en is, de egy már használható polifóniafok eléréséhez a P133-at ajánlják minimum, a többi processzor eredményei:

Cyrix6x86-on nem fut a program,
Cyrix 6x86MX 200: 46%
Pentium 133: 67%
AMD K6 233: 92%
Pentium MMX 200: 133%
Pentium Pro 200: 200%
Pentium II 266: 273%

Mint a táblából látható a 266 MHz-es Pentium II-es háromszor annyi hangot képes egyidejűleg kiadni, mint a 233 MHz-es K6-os. Az AMD és Cyrix processzorok gyenge teljesítményét az okozza, hogy a Reality erőteljesen használja a kooprocesszort, és ezekben a processzorokban a kooproci köztudottan elég gyengécske. A Reality-vel elérhető maximális polifóniafok 64 hang, de az aktuális egyidejűen lejátszható hangok maximális száma a gép teljesítményétől és a hangok komplexitásától is függ. Minél több szűrőt, oszcillátort, stb. kapcsolunk be, annál kisebb az elérhető polifóniafok. Ezt az összefüggést próbálták szemléltetni az alábbi táblázattal. A félreértések elkerülése végett úgy érzem fontos megjegyezni, hogy a program teljesen real time működik, azaz ha leütünk egy hangot a midi-billentyűzeten, akkor az azonnal megszólal, és továbbmenve, ha egy hangon paramétereket módosítunk, azok hatása is azonnal hallható. A teljesítmény bemutatása után egy fontos kérdés maradt még: használható-e a Reality Sequencer programokkal, és harddisc recorderek-kel - a válasz igen és kérdéses. A Reality egy virtuális midi device-ként megjelenik a midis egységek listájában és teljes értékű midis egységként kezeli a gép. A harddisc recorder-rel való együttműködés már összetettebb kérdés- tesztelték a Reality-t a fontosabb programokkal, mint pl. Cubase Audio és vannak néhol problémák, de próbálják ezeket feloldani.

A Reality egy igen komoly előrelépést jelent a software-es szintetizátorok terén, melyet igazán a gépek teljesítményének növekedésével lehet egyre jobban kihasználni...

*Charlie*

# Filmscannerek

## *MINDEN SZINTEN*

| Gyártó | Artec | Microtec | Microtec | Nikon | Nikon | Polaroid | Polaroid |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Típus | ScanRom 4E | ScanMaker 35T Plus | ScanMaker 45T | CoolScan LS-20E | LS-1000 | SprintScan 35 LE | SprintScan 45 |
| Optikai felbontás | 400 dpi | 1950x1950 dpi | 1000x2000 dpi | 2700 dpi | 2700 dpi | 1950 dpi | 2000 dpi |
| Színfelontás | 24/8 bit | 30/10 bit | 36/12 bit | 24/8 bit | 36/12 bit | 30/10 bit | 36/12 bit |
| Elfogadott méretek | max 4"x6" | 35x35 mm | 35mm-től 4x5"-ig | 35x35mm | 35x35mm | 35mm | 35mm-től 4x5"-ig |
| Szoftver meghajtó | TWAIN win | TWAIN win Adobe Premiere Plug-In mac | TWAIN win Adobe Premiere Plug-In mac | TWAIN win Adobe Premiere Plug-In mac | TWAIN win Adobe Premiere Plug-In mac | TWAIN win Adobe Premiere Plug-In mac | TWAIN win Adobe Premiere Plug-In mac |
| Csatlakozó felület | Párhuzamos | SCSI 2 | SCSI 2 | SCSI 2 | SCSI 2 | SCSI 2 | SCSI 2 |
| Programok | MediaHouse Adobe PhotoDeluxe | Microtec ScanWizard | Microtec ScanWizardMicrotec DCR | | | | |
| Méret | 24,3x16,9x6 cm | na. | Na. | 15,1x26,8x6,35 cm | 15,1x26,8x6,35 cm | 25,4x17,8x12,7 cm | 53,3x33x17,8 cm |

A CORG Computer Kft. megkezdte a profik és az amatőrök körében egyaránt mind népszerűbb filmscannerek forgalmazását. Mostani cikkünkben ezeket mutatjuk be, összehasonlítva legfontosabb jellemzőiket.

Napjainkban amikor a kiadványszerkesztés szinte teljes egészében számítógép alapúvá vált, egyre nagyobb jelentősége van azoknak az eszközöknek amelyek a képek és illusztrációk számítógépbe jutását végzik, azaz a digitalizáló berendezéseknek, szkennereknek. Ezen eszközök minősége, gyorsasága meghatározó lehet a kiadvány sorsára. A szkenner berendezések egy csoportját alkotják a filmszkennerek, amelyek kihagyva a papír képek fázisát a diapozitívról, ill. negatívról készítenek akár professzionális minőségben számítógépes formátumot. Annak ellenére, hogy viszonylag új csoportról van szó a legtöbb cég amely foglalkozik szkennerek gyártásával, kínál megoldást erre a feladatra is.

A legegyszerűbb eszközt az Artec cég kínálatában találjuk ScanRom 4E néven, amely rendkívül alacsony árával és viszonylag kis felbontási értékével tűnik ki a felsorolt többi eszköz közül. Az alacsony felbontása (max. 400dpi optikai) abból ered, hogy a diák szkennelése mellett alapvető rendeltetése a maximálisan 10 x 15 cm méretű papírképek szkennelése. Színfelbontása csak 24 bit színes, ill. 8 bit szürke árnyalatú szkenneléskor. Mint szinte minden szkenner ez is TWAIN kompatibilis meghajtót tartalmaz Windows 3.1 és Windwos95 alá. A csomagban megtalálható az Adobe cég PhotoDeluxe programja is.

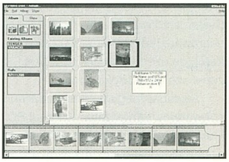
Mivel kisfilm formátumot használva felbontása üres nagyítás nélkül 600x400, felhasználási területe az internetes képgyártás és a közepes igényű számítógépes fotóalbum lehet. A kommunikációt párhuzamos porton keresztül valósítja meg (EPP szabványú), ami ugyan csak viszonylag alacsony sebességet enged meg a számítógép és a szkenner között, de így nem szükséges külön SCSI csatoló, és a rendszer telepítése is nagyon egyszerű.

A csoport többi tagjánál az optikai felbontás egész más nagyságrendű (1950 és 2700 dpi közötti értékek). Ezek a készülékek célzottan csak diaképeket dolgoznak fel, és mivel a szkennelési terület igen kicsi (a 35 mm film esetében kb. 24mmx36mm), ez a felbontás szükséges is. A kisebb típusok csak 35mm-es diákat tudnak beszkennelni míg a nagyobbak már a közép- és nagyformátumú - 2.4x2.4 inch, 2.4x2.8 inch, ill. a 4x5 inch (10.2x12.7cm) - méreteket is elfogadja. Belső színfeldolgozásuk jellemzően 10, 12 bites színcsatornánként, még az olcsóbb típusok között is csak elvétve találunk 8 bites feldolgozásút. A kommunikáció a szkenner és számítógép között itt már SCSI-2 vezérlőn keresztül valósul meg. Az átvitel a szkenneléskor akár 2-3 Mbyte is lehet másodpercenként.

A TWAIN kompatibilis meghajtó mellett a Polaroid és a Nikon típusoknál Adobe Photoshop Plug-In-t is találunk. A Nikon LS-1000 típusához Auto Slider (automatikus Dia adagolót) adaptert is vásárolhatunk. A Polaroid típusokhoz is kapunk több diát befoglaló keretet. Érdekesség, a Nikon kisebbik szkennere létezik számítógépbe építhető változatban is (LS-20I).

Ezek az értékek természetesen csak a szkennerek nyers katalógus adatai és minél olcsóbbak, annál több eltérést tartalmaznak a tényleges értéktől. A késztermék tényleges minősége szempontjából meghatározóak az olyan, egyébként nehezen mérhető jellemzők is, mint pl. az egész készülék stabilitása. A NIKON szkennerei, hasonlóan fényképezőgépeikhez, itt is kiemelkedőek.

Ezen szkennerek második csoportja - és itt első helyen a NIKON gyártmányokat kell kiemelni - egyaránt alkalmasak igényes, diszk alapú fotógyűjtemény kialakításához, mindpedig kiadványszerkesztéshez. Jelenleg a digitális fényképezőgépek még erősen korlátozott felbontásúak és csak egy viszonylag szűk felhasználási terület az, ahol - a magas ár mellett - minőségük elfogadható. Most a legcélszerűbb alternatívának a hagyományos filmanyagokra történő fotózás, majd az ezt követő beszkennelés mutatkozik. A mostani diafilmek felbontását - mely elméletben 3.000 vonal/mm (!), a gyakorlatban az optikai rendszertől és a felvétel körülményeitől függően 1.000 ... 600 vonal/mm - és árnyalatgazdagságát a CCD alapú digitális fényképezőgépek még hosszú évekig nem fogják elérni.



Amennyiben fotógyűjtemény kialakítása a cél, a képi adatbázis kialakításához rugalmas átrendezéséhez, igényes prezentációhoz a CORG Computer rendkívül kedvező áron szoftvereket is kínál.

Meg kell jegyezni, hogy a valóban professzionális - tipikusan dob - szkennerek optikai felbontása 5.000dpi -től indul, és ma a csúcsot a 16.000dpi körüli értékek jelentik. Ez azonban már egy egészen más világ - erről sorozatunk következő részében írunk.

### INFO

CORG COMPUTER KFT.
1111 BUDAPEST,
BARTÓK B. ÚT 46.
TEL: 166-6675,
FAX: 319-4899

# Hamarosan itt az év utolsó CD GURU-ja!!!

- 2 CD!!! 2 CD!!! 2 CD!!!
- több mint 70 játékdemo
- újra itt a utility turkáló
- Red Alert kiegészítõk
- hatalmas sw. játékválogatás
- rengeteg cheat és trainer
- H. Might & Magic II kivesézés
- Screensaver-ek, lemezújságok
- WAD file-ok (SW, AOE, QUAKE...)
- még több news, elõzetes és bemutató

Ezt nem hagyhatod ki Te sem! Megjelenik a Computer Karácsonyra!

VIDÉKI ÉS BUDAPESTI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ÜZLETEK FIGYELEM!!!

VÁRJUK OLYAN ÜZLETEK JELENTKEZÉSÉT, AKIK TERJESZTENÉK A PC GURU-T ÉS A CD GURU-T.

- KEDVEZŐ FELTÉTELEK!
- MAGAS TERJ. JUTALÉKOK

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ, TÁJÉKOZTATÓ A 137-0007, VAGY A 291-8244-ES TELEFONSZÁMON.

**SUBCOMP**

1088 Budapest, Vas u. 5.
Tel./Fax.: 138-0321, 138-2751

**Alaplap**
Intel TX 430 ExpertColor alaplap: 20.800,-Ft

| | |
|---|---|
| 166 MMX, 1.3 GB HDD, VGA, 16 MB VX Pro+ alaplap 85.999,-Ft | 166 MMX, 2.1 GB HDD, 1 MB VGA, 32 MB SDRAM, TX alaplap 103.999,-Ft |

**Átépítés**

| | |
|---|---|
| 386 ⇗ P166 MMX | 42.900,-Ft |
| 486 ⇗ P166 MMX | 35.900,-Ft |
| P100 ⇗ P166 MMX | 18.900,-Ft |

Konfigurációkra 1+2, alkatrészekre 1 év garanciát vállalunk.
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák.

# Multiplex Bt.

1061 Bp. Andrássy út 12.
**06 20 416-660**
**112-62-70**

**CD Írás már 1.000,- Ft -tól !!!!**
**(lemezzel együtt)**

**Ugyanitt névjegy, stb. kézi rajzolású kivitelezése**

**Fantasy, egy kicsit másképp...**

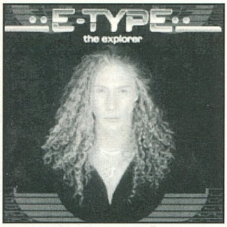
Decembertől a könyvesboltokban!

# Más

## VÉLEMÉNYÜNK ERRŐL, ARRÓL

### E-TYPE

A svéd rock és pop zenével igen ritkán történik meg, hogy világvisszhangot keltő együttesekkel rukkolnak elő, legjobb tudomásom szerint utoljára talán az ABBA volt az, aki kilendítette a szőke óriásokat az ismeretlenségből. Ha figyelmesen hallgatjuk mostanában a kedvelt hazai zene csatornánkat, akkor előbb-utóbb fel fog tűnni a képernyőn az E-type. Bevallom én is innen szereztem tudomást az együttesről, mely után lázas nyomozómunka kedződött, az eredménye következzen most dióhéjban. Az E-type 1994-ben vált ismertté a Made in Sweden albumukkal, melyet tulajdonképpen Bo Martin Erik „E-type" Eriksson szólóalbumának is tekinthetünk,




hiszen a meggyőző egyéniségű énekes szinte uralja az album dalait. Az együttes egyébként előtte is zenélt már hasonló felállásban, de sohasem ért el akkora sikereket, mit az első albumnál. Hosszú világkörüli turnék következtek, ahol néha, mint például Ázsiában úgy kellett megvédeni a rock bálvánnyá faragott hosszú svéd zenészt. Ha lehet fokozni a sikert, akkor a másodikként megjelent Explorer címet viselő album még több rajongót vonzott az együttes bűvkörébe. Bo hangja fantasztikus és összetéveszthetetlen, nem csoda, hogy a második album még sikeresebb lett. Dallamában és ritmusaival a könnyed pop zenét idézi a zene, azonban néha igen meglepő dolgokat produkálnak a zenészek, ami megtöri, de ugyanakkor egyesíti az album dalait. További betűcséplés helyett ajánlanám inkább mindenkinek a http://www.m-eye.ru/mp3/e-type/ internet címet, ahol is megtalálhatják mindkét E-type albumot, persze csak egy lebutított mono változatban. Ahhoz azonban ez mindenképpen elég lesz, hogy kipróbáljuk a zenét.

Első hallgatásra az Explorer-ből az „i just wanna be with you"-t, a Made in Sweden-ből pedig a „Set the world on fire"- című számot ajánlanám, a többi pedig jön magától.

*Bear™*

### R.A. SALVATORE : A SÖTÉTSÉG OSTROMA

Megjelent a Forgotten Realms újabb kötete, A csillagtalan éj folytatása! Ha valaki esetleg még nem ismerné Salvatore fantasy világát, annak elmondom, hogy e világszerte olyan népszerű sötét-elf regény sorozatban a főszereplő egy különleges karakter. Drizzt Do`Urden, a sötét elf ugyanis elhagyta népét és a felszíni világban keresett új otthont és barátokat magának. Salvatore könyveiben nyomon követhetjük kalandjait, életét, érzelmeit és gondolkodásmódjának fejlődését.

Drizzt pedig különleges hős, érdemes a figyelemre.

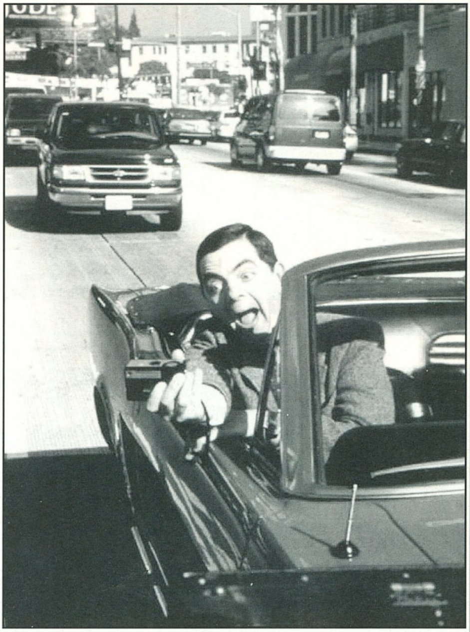
A sötétség ostroma az elkerülhetetlen háborúról szól, melyet Menzoberanzan népe mégis elindít a Mithril Csarnok ellen, s a történetben ezúttal felbukkan maga Loth, a Pókkirálynő is...

*Lily*

### BEAN THE ULTIMATE DISASTER MOVIE

Minden idők egyik legismertebb angol komikusa elérkezett hazánkba, hogy a már nálunk is jól ismert kisebb jelenetei után a mozivásznon is bemutassa mire is képes valójában. A különbség csupán annyi hogy most a 15 perces jelenetek helyett másfél órán keresztül kell fenntartania a nézők érdeklődését.

A siker minden bizonnyal elkerülhetetlen mivel a tizenhárom Mr. Bean epizód videováltozat



formájában hat és félmillió példányban kelt el, s a sorozatot 94 ország vásárolta meg. Ezeknek a sikereknek köszönhetően elkészült a mozi.

Én magam rajongója vagyok Roward Atkinsonnak, Mr. Bean figuráját megtestesítő színésznek, a teljes sorozatot megnéztem már többször is, így nagy érdeklődéssel ültem be a moziba.

Bevallom kissé keserű szájízzel, távoztam a film végén, mert míg a sorozat pergő egy pillanatra meg nem álló gegek sorozata, evvel ellentétben a film sajnos többször megül, és ráadásul a sorozatokból jól ismert poénok bukkannak fel újra a szemünk előtt.

A filmben Bean az Angol Nemzeti Galéria alkalmazottja, akinek csupán annyi a dolga, hogy ül és nézi a képeket, mígnem a Los Angeles-i képtár meghívására Amerikába küldik, hogy ott hazáját képviselje. A viszontagságos repülőutat követően végre megérkezik az Államokba, s ettől a pillanattól elszabadul a pokol...

A rendező (Mel Smith) tudta, hogy nem lehet egy mozifilmben ugyanazt a tempót produkálni, mint a rövidfilmekben, ezért Beant megpróbálja közelebb hozni hozzánk, s ennek eredményeképpen a sorozattól eltérően Bean beszél, érez, de valahogy mégsem az igazi az összhatás.

Mindezek ellenére mégis ajánlom a filmet mindenkinek, aki egy könnyű szórakoztató filmre vágyik, talán megszereti Beant és kedvet kap a már nálunk is kapható filmsorozatainak megnézésére. Azokban biztosan nem fog csalódni, s belopja magát a szívébe hosszú - hosszú időre.

Jó szórakozást mindenkinek!

*Sasa*

OHA NEM HALLOTT...
OHA NEM LÁTOTT...
IEGISMÉTELHETETLEN....
S HITETLEN

# Karácsonyi akció!

HA MEG SZERETNÉD LEPNI MAGADAT EGY KEVÉS **OLVASNIVALÓ**VAL, AKKOR ITT AZ ALKALOM, HISZEN KORLÁTOZOTT DARABSZÁMBAN 1997. DECEMBER 1-JE ÉS DEC. 23-A KÖZÖTT **MINDEN RÉGI PC GURU**-T ÉS **GURU**-T BESZEREZHETED **1000 FT-ÉRT**. EZÉRT AZ ŐSSZEGÉRT AZONBAN SZADADON VÁLOGATHATSZ A 1992-ES, 93-AS, 94-ES, 95-ÖS , 96-OS ÉVFOLYAMOKBÓL

EZ KB. 70 DARAB ÚJSÁG !!!

**BÁRMELYIK SZÁMOT ELVIHETED, AMI A GYŰJTEMÉNYEDBŐL HIÁNYZIK VAGY AKÁR AZ ÖSSZESET**

DE, HOGY MÉG TELJESEBB LEGYEN AZ ÖRÖM, A **CD GURU** SZÁMAI KÖZÜL AZ 1996-BAN MEGJELENTEKET ÉS A 97/1-2-3 ÉS 4-ES SZÁMOKAT DARABONKÉNT

**400 FT-ÉRT !!!**

BESZEREZHETED

IÉTFŐN, SZERDÁN ÉS PÉNTEKEN 14-19 ÓRÁIG
ÁRJUK AZ ÚJSÁG VADÁSZOKAT
SZERKESZTŐSÉG CÍMÉN:

085 BP., SOMOGYI B. U. 16.
ÉLEMELET 2/A

HA MÁR A NAGY AKCIÓKNÁL TARTUNK, AKKOR EMLÉKEZTETNI SZERETNÉNK TITEKET AZ

**ELŐFIZETÉSI KEDVEZMÉNYEKRE**

IS. ÍGY ÉV VÉGÉN MINDENKÉPPEN ÉRDEMES ELŐFIZETNI, HISZEN A JÖVŐ ÉV SOK MEGLEPETÉST HOZHAT AZ ELŐFIZETŐK ÉLETÉBEN. MOST NEM CSAK ARRÓL VAN SZÓ, HOGY EMELKEDHET AZ ÚJSÁG ÁRA, HANEM ELŐFORDULHATNAK OLYAN DOLGOK IS, AMINEK CSAK ÖRÜLNEK A MEGRENDELŐK. **EMELKEDHET AZ OLDALSZÁM** (BÁR EZ A MOSTANI **100 OLDAL** SEM PISKÓTA), LEHET HOGY MÉG EGY **CD**-VEL IS KIVÁLTJUK A KISSÉ MÁR LESZOLGÁLT MÁGNESLEMEZT. TEHÁT AKI IDŐBEN ELŐFIZET AZ CSAK NYERHET A DOLGON. AZ ELŐFIZETÉS TOVÁBBRA IS **3960 FT** EGY ÉVRE, FONTOLJÁTOK MEG, LEHET, HOGY ÉRDEMES BERUHÁZNI EGY ELŐFIZETÉSRE.

JELSZAVUNK TOVÁBBRA IS A RÉGI:
A GURU LEGYEN VELETEK!

# Tuning

## HURRÁ, HURRÁ, HIP-HIP HURRÁ!

### SZÉP VOLT, FIÚK! (ESETLEG LÁNYOK IS)

Most ezzel nem a magyar labdarúgó válogatottat ünneplem ám, hanem a Tuning Olimpia, és a Leggyorsabb Játékgép nevezőit, versenyzőit, és mindazokat akik vették a fáradtságot maguknak és igyekeztek a legjobbat kihozni az adott technikából. Minden ezzel ellenkező híresztelés ellenére TUNING RULEZ!!!, a sok másként gondolkozó csak üljön nyugodtan a 386DX40 előtt és sopánkodjon azon, hogy a sok buta széjjelhajtja a gépét.

Mi már csak ilyenek vagyunk és ami engem illet, ilyen is maradok. Mindent ki kell próbálni, így lehet tapasztalatokat gyűjteni. Jókat és rosszakat is.

Nos, akkor zengjenek a fanfárok, a piros szőnyeg kiterítve, az eredményhirdető dobogó a helyén, következzék az **ÜNNEPÉLYES EREDMÉNYHIRDETÉS!**

Bár Simon József a százalékok szerint a második lett volna, de a gép kétszer kissé bizonytalankodott, míg a másik két gép kifogástalanul futott.

Minden gépet kb. 40 percig nyúztunk.

### TUNING OLIMPIA LEGJOBB GÉPEI

### LEGGYORSABB JÁTÉKGÉP

**1. helyezett**
**Harmat László,**
**1206 Budapest,**
**Intel MMX 233MHz, 300MHz-en**
**Konfigurációja**
**Asus TX-97E alaplap, 4db 16Mb EDO ram, 3.3Gb Quantum UDMA HDD, Hercules Dynamite 128 4Mb videovezérlő**

A második és harmadik helyet nem adtuk ki, mert a nevezett gépek sorozatosan lefagytak. Mindenkinek adtunk még két esélyt, de ez sem vezetett eredményre. A procikon teljesen szokványos hűtés volt, semmi Peltier, semmi fridzsider. Sokan mondhatják, hogy nekem is ilyen gépem van, talán én is nyerhettem volna. Ez igaz, de azt nem szabad elfelejteni, hogy a győztesek és helyezettek nevezései már július végén, augusztus elején befutottak. Akkor, amikor jónéhányunk még csak álmodozhatott hasonló gépről.

Az igazi, nem virtuális eredményhirdetés a decemberi Computer Karácsonyon lesz, a Guru standnál. A jutalmak iszonyatos tömegűek és értékűek. Gyertek el, majd meglátjátok.

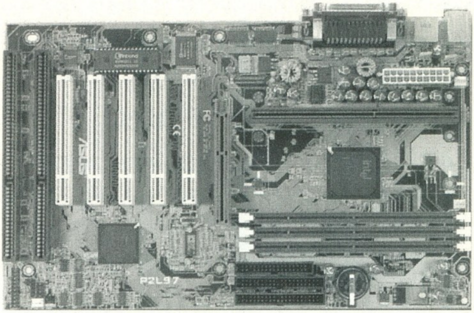
Most pedig néhány szót a tanulságokról. Mint látjátok, egyik gépben sincs SDRAM. Tehát a tanulság: inkább a jó EDO, mint a gagyi SDRAM!!! Még a 300-as gép is kifogástalanul megy az EDO-val, igaz, Laci barátunk bebarangolta a fél világot, míg talált 40ns-os EDO ramokat, de talált.

További tanulság: a procivásárláshoz nem elég a pénz, de szerencse is kell. Az első helyezett műanyagtokos MMX 166-osa viszonylag ritka, és mint a mellékelt ábra mutatta, képes a 3.5-szerezésre is. Egyébként elmondom, hogy a két számmal ezelőtt említett kerámiatokos 166MMX-ek is tudnak 3.5-szerezni.....Bár részemről inkább szeretem a 3x83MHz-et mint a 3.5x75-öt, de azért rendkívül figyelemreméltó hogy az a bizonyos sorozat MMX 166 ennyit tud. Kár, hogy már nem lehet kapni. De erről később még lesz szó.

Még egyszer gratulálunk mindenkinek!!

### MAIL

Továbbra is rengeteg e-mailt kapok, nagyon sok az azonos, vagy hasonló kérdés. Most felhívom a figyelmeteket egy újabb lehetőségre. A http://www.euroastra.com/hardware/ elvisz benneteket az általam szerkesztett Hardware




Fórumra, ahol on-line tanácsadás is van. Nézzétek végig az előzetesen feltett kérdéseket, hátha találtok választ. Ha nem, akkor ne habozzatok kérdést feltenni, másokat is érdekelhet a problémátok. Igyekszem még aznap válaszolni.

### HIREK

Eltüntek a piacról a Tseng 6000 chipekkel szerelt VGA kártyák. Nagy kár, mert a no-name kártyák, persze azok, melyeken MD-ram volt, elérhető áron jó teljesítményt nyújtottak. Kezdenek eltünedezni az eredeti Hercules Dynamite 128-asok is. Az okot nem ismerem. Miután a beígért 6100, illetve 6300-as Tseng chipeknek a cikk írásakor - november 4. - se híre, se hamva, nem tudom, mit tervez a Hercules. Az új termékeket általában átfedéssel szokták forgalomba hozni. Ez alatt azt értem, hogy a régit még, az újat

pedig már lehet kapni. Erről jelen esetben szó sincs. Lehet, hogy karácsonyra rukkol ki a Hercules a nagyágyúval? Mindegy, majd meglátjuk. Olyan meg nem erősített hírek ugyan vannak, hogy napokon belül itt a Tseng 6100, 170MHz-es RAM DAC-kal, de hiszem, ha látom.

Ami a 2D/3D kártyákat illeti, kezd a helyzet bolond lenni. Egymás után jönnek ki a Riva-128, Permedia-2 alapú kártyák, a napokban jelentették be a Voodoo-2 chipet, amelyik kétszer gyorsabb a megszokottnál. Ha valaki most akar 3D kártyát vásárolni, nagyon észnél kell lenni. Ebben tanácsot adni nem tudok, a témának Csongor a tanára.

A Pentiumok áresése lassan, de biztosan folyik. Most egy 166MMX 25.000Ft, a 233MMX 45-65 ezer, beszerzési forrástól függően. De hol vannak már a régi szép idők, amikor mindegyik ment 300MHz-en. A minap 26 db-ból nagy nehezen sikerült 3 db-ot találni, amelyek megbízhatóan mentek 300-on. Ugyanez a helyzet az SDRAM fronton is. Én már senkinek se hiszek el semmit, csak akkor, ha magam tesztelem le a ramokat. Lehet az bármilyen márka, ha megy a 300MHz-es konfigurációban, akkor jó, ha nem, akkor ott egye meg a fene, ahol van.

Az Asus végre észhez tért, és a héten kijöttek a TX sorozat új alaplapjai, melyek már félhivatalosan is támogatják a 83MHz-et. Bár az alaplapleírás nyomatékosan kitér arra, hogy a jelenleg forgalomban levő PCI eszközök nem támogatják a 66MHz feletti órajelet, azért csak meghajoltak a tömeg nyomása előtt. Intel ide, vagy oda, a piac az első, mint tudjuk. Egyébként minden magára valamit is adó alaplapgyár támogatja legalább a 75, de egyre inkább a 83Mhz-et is. Kósza hírek szerint az Asus P55T2P4 HX chipsetes alaplapja a 3.1 revíziótól felfelé támogatja a 100MHz-et is, ha valamennyi órajeljumpert eltávolítjuk. Mondom, kósza hír, nincs megerősítve.

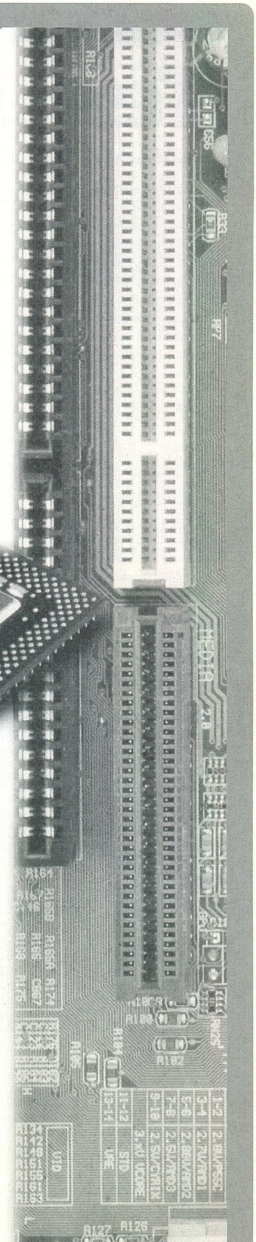
## *MMX 166*

Beszéljünk még egyszer és utoljára arról a bizonyos Intel MMX 166-os sorozatról. Miután feltehetően az utolsó darab is gazdára talált, kialakultak a végleges tapasztalatok. Nem akarom senkinek se fájdítani a szívét, különösen azokét nem, akik már csak a rosszabb példányokhoz jutottak hozzá, de a következtetések levonása miatt muszáj beszélni róla. Eddig minden évben felbukkantak „csodaprocesszorok“. Ha valaki a kezdetektől fogva olvassa a Tuning rovatot, emlékezhet rá, hogy ‘96 elején forgalomba kerültek olyan AMD 486 DX2-80 procik, melyek vidáman szaladtak 120MHz-en is. A Pentium korszak elején kis szerencsével hozzá lehetett jutni olyan 75, illetve 90Mhz-es példányokhoz, melyek 120, 133MHz-en is hiba nélkül dolgoztak. Sőt, egy darab Pentium 90-es - igaz, aktív hűtéssel - a mai napig megy 180MHz-en. Most pedig felbukkantak a kerámiatokos MMX 166-osok, melyek gond nélkül mennek 225, 250, egyesek 266MHz-en is. Főleg ez a 266MHz az érdekes. Szeretnék egy tévhitet eloszlatni. A külső órajel szorzását nem az alaplap, hanem a processzor belső multiplexer áramköre végzi. Az alaplapon található jumperek a processzor belső áramkörét vezérlik, egyéb szerepük nincsen. Natehát, ha egy Intel MMX 166-os processzor az alaplapi jumperek 1.5-szöröző állásában, 66MHz órajellel bejelentkezik 233MHz-en, akkor mi történhetett? Osszuk csak szépen vissza a 233-at 66-tal. Kijön ugyebár a 3.5. Matematikailag a dolog rendben is volna.

Nade processzorilag? Hogy is van ez? Mint tudjuk, az Intel MMX sorozat a 200-asig bezárólag csak háromszorozni tud. A 233-astól felfelé kötelező a 3.5-szerezés, hiszen az Intel által hivatalosan támogatott legmagasabb órajel a 66MHz. Milyen következtetésre jutottunk? Hát arra, hogy az a bizonyos MMX 166-os sorozat valamilyen oknál fogva tulajdonképpen 233-as MMX volt. Az okokat lehet boncolgatni.

Elképzelhető, hogy az Intel voronyezsi gyárában a művezető előző este alaposan bevodkázott, így történt a baleset. Csak az a baj, hogy az Intelnek nincs gyára Voronyezsben. Másik ok lehet például az is, hogy az Intel malajziai gyáregységébe az éj leple alatt beszöktek a magyar hackerek, és a minőségellenőrző szoftvert meghekkelve a másnapi 233 MMX termés átcsúszott a 166-osok közé. Ennek már nagyobb a valószínűsége, de a fél százalékot ez sem éri el. Akkor mi történhetett? Az Intel szép, nagy és igen gazdag cég. A világpiac kb. 90 százaléka az övé. Egy szép, nyári napon Andy bácsi, az Intel elnöke felébred üdítő álmából, és így szól a feleségéhez: Asszony, hozd a kakaómat! A kakaó megérkeztéig elmerül a The New York Herald Tribune olvasásában. És mit lát? Hát azt látja, hogy a két konkurrens cég gyártási gondokkal küzd, az egyik nem tud eleget gyártani, a nagy garral beharangozott processzor nem teljesít az elvárásoknak megfelelően, a másik gyár képtelen hibátlan MMX processzorokat előállítani. Felhörpinti időközben megérkezett kakaóját, felemeli a telefont, és utasítást ad: Fiúk, most egy hétig minden MMX 233-as processzort 166-osnak tokozunk, és 166-os áron adunk, hadd örüljenek a népek!

A népek bizony örültek is, de nagyon. Bár ez nem bizonyítható, és az Intel kerek-perec letagadta, én bizony ezt a variációt látom a legvalószínűbbnek. Mondhatja valaki, hogy ez jelentős anyagi veszteség az Intelnek. Tulajdonképpen lehetne, de szerintem nem az. Mertugyebár eladhattak volna ezen idő alatt x db 233-as MMX-et 80.000.-Ft-ért, viszont eladtak 50x db 166-os MMX-et 32.000.-FT-ért. A haszon az maradt. De tegyük fel, hogy nem ilyen egyszerű a közgazdasági képlet. Az Intel megengedheti magának azt a luxust, hogy akár veszteséggel, a bekerülési ár alatt adja a procikat, de ez



csak elméleti feltevés, mert ha azt nézzük, hogy a nyáron a 233-as MMX netto 150 ezer volt, most pedig olyan 55 ezer átlagban, könnyen beláthatjuk, hogy a proci akkor is, meg most is olyan 20 ezer forintjukba lehet. Szóval, ez a kapitalizmus, mert ha Magyarországon egy cég kijelentené, hogy 70.-Ft-ért mindenki másfél kiló kenyeret kap, tuti, hogy mindenki ezt a kenyeret vásárolná, a többi sütöde szépen éhenhalna. Elnézést kérek ezért a primitív közgazdasági fejtegetésért, de be kell látnunk, ebben a szakmában - a számítástechnikát értem ez alatt - véletlenek nincsenek, szigorú szabályok szerint történik minden, a fejlesztési és piaci koncepciók évtizedekre előre kitűzettek. Mi csak itten ülünk a szép, csendes és nyugodt Európában s szájtátva figyeljük az eseményeket. Egy szónak is száz a vége, nagy kár, hogy Andy bácsi csak egy hetes adagot engedélyezett, bár a mostani 166-osok se rosszak, de 83MHz-es alaplap esetén is csak 210Mhz az elérhető maximum. Bízzunk benne, hogy a jövő fog még kedveskedni hasonló kellemes meglepetéssel.

*Old Man*

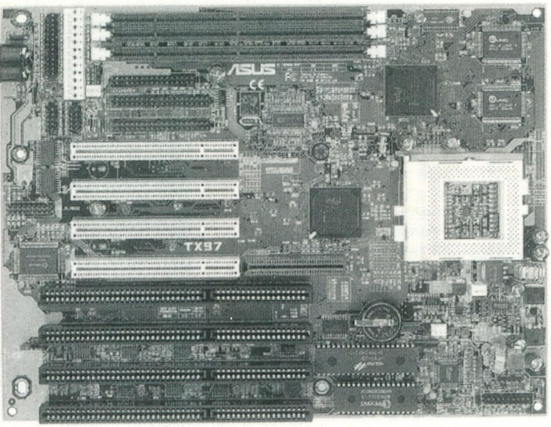
# Tes[z]trovat

## ALAPLAPOK

Az eltelt egy hónap alatt elég sok e-mail kaptam a joystick körkép kapcsán. Többen kérdeztétek, hogy hol lehet ezeket megvásárolni. Nos, legjobb tudomásom szerint a Thrustmaster termékeket az Automex Kft. forgalmazza, viszont a CH Products és a Saiteck-kel kapcsolatban tanácstalan vagyok. Persze CH joystick-okat hébe-hóba fel lehet lelni a számítástechnikai boltokban, viszont az újabb modelleiket még nem láttam sehol. Azért a pálmát mindenképpen a Saiteck viszi, meg az emberek akiktől megkérdeztem, hogy árulnak-e ilyet. Mit ne mondjak, elég furcsán néztek rám, azért ilyenkor mindig eszembe jut, hogy piacgazdaság ide vagy oda, azért van még mit fejleszteni a kínálaton.

Azért ha lesz valami változás az ügyben megírjuk a címeket, addig viszont lehet menni külföldre az unikum termékekért.

Szerencsére rózsásabb a helyzet az alaplapokkal kapcsolatban. Azt már gondolom minden PC tulajdonos megtanulta, hogy ha alaplapról van szó nem szabad meggondolatlanul vásárolni, hiszen mint a neve is mutatja ez az alapja mindennek. Egy jó alaplap nagyban meghatározza a gép teljesítményét, így több szempontot érdemes figyelembe vennünk ha lecseréljük a régebbi típusunkat. A legfontosabb, hogy milyen chipset van az alaplapon. Jelenleg a Intel430TX-es chipsetje a legközkedveltebb, az alaplapgyártók zöme ezt használja. (Persze itt most alapvetően a játékosokban gondolkodunk, bár igaz ugyan, hogy manapság az Intel 440LX-es chipset a legfejlettebb, azért PentiumII-es processzorral viszonylag kevés multimédiás gép fut. Talán tanulságos, hogy játékos szemmel nézegettünk egy Digital gépet 266-os PentiumII-es processzorral, LX-es chipsetes digital alaplappal, 3Dfx-szel, 64MBRAM-mal. A GlQuake 512X384-ben (timerefresh) 49 fps, míg ez egy "normál" 233-as MMX-en 44-45 fps. Hát ennyit számít játékos szemmel a brutális PII, a maga 150eFt-os árával. Persze NT alatt jóval gyorsabban futnak az alkalmazások, és az is igaz, hogy maga az Intel sem ajánlja multimédiás otthoni gép alapjának a PII-est.)




### A TX-ES CHIPSET ÚJDONSÁGAI

Bizonyára sokan hallják nap mint nap ezeket a kifejezéseket, hogy **UltraDMA/33, ACPI, On Now**. Nézzük őket sorjában.

- Az **UltraDMA/33** egy új adatátviteli protokoll EIDE winchesterekhez, melyet a Quantum Ultra ATA néven vezetett be, és melynek révén az új drive generációval megduplázható az EIDE interfész maximálisan elérhető adatátviteli sebessége max. 33Mbyte/sec-ra. Mivel az interface hardware-en semmi változtatás nem történt, így a régebbi drive-ok is mennek vele. Magyarán szépen megférnek a régebbi winchestereink az új UltraDMA-s winchesterek mellett.

- Az **ACPI (Advandec Configuration and Power Interface)** az egyik alapeleme az "On Now"-nak. Egy hardware és software specifikáció, mely révén az operációs rendszer megfelelő beállításokat figyel, és ezek teljesülése esetén a gép egyes részeit vagy akár az egész gépet lekapcsolja. Emellett a régi jó "Power Saving" már közvetlenül az operációs rendszerből szabályozható, a gép újraindítása nélkül. Ehhez szükséges, hogy a chipkészlet ACPI információkat küldjön az operációs rendszernek. Egy programozható óra segítségével a rendszerben beállítható, hogy megfelelő időpontban kapcsolja be a gépet. Mindehhez szükséges, hogy az oprendszerünk is támogassa a fenti funkciókat – többek között ez kerül bele a Win98-ba és az NT 5.0-ba.

- Az **On Now** szerint a PC-t kétféleképpen is kikapcsolhatjuk: ha a főkapcsolót 4 mp-nél rövidebb ideig tartjuk lenyomva, a gép Sleep módba kerül, egyébként pedig egy ún. Soft-off módba. Mindkét esetben bootolás nélkül áll rendelkezésre bekapcsoláskor. Valójában ilyenkor nem is kapcsol ki, hanem csak kis fogyasztású módba kapcsol, és ha pár napig nem használjuk, akkor jön az automatikus shutdown. (Ezt egyébként – ne tessék viccnek venni – a Windows stabilitásának jelentős javulása tette lehetővé, most már kibírja pár napig fagyás nélkül.) Ez a funkció sajnos csak ATX-es táppal érhető el.

- Nem feltétlen a leghasznosabb, de mindenképpen a legfuturisztikusabb, hogy az **USB** portra kötött faxmodemen keresztül be lehet kapcsolni a gépet, ha az Soft-off módban van – tehát szintén csak ATX-es táppal.

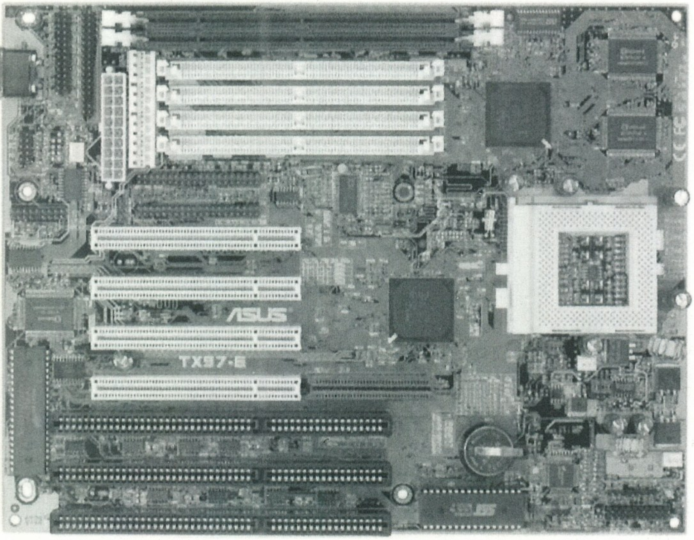
- További intelligens funkciók még a processzor tápfeszültségének és hűtésének, az összes különféle ventillátor fordulatszámának figyelése. Ha rendetlenkedik a ventillátor vagy ingadozik a tápfeszültség, lejjebb veszi a proci órajelét, sőt akár le is kapcsolja. Ez igen hasznos lehet, hisz gondoljunk bele, egy rossz ventillátor, és lőttek a 233-as MMX processzorunknak.

### ASUS TX97 ÉS TX97-E

Ez év első felében az elsők között jelent meg az Asus a TX-es alaplapokkal. A taiwani illetőségű cég az utóbbi években egyre nagyobb szeletet hasított ki a PC-s alaplapok piacából, és világszerte komoly elismertségre tett szert. Az alaplap az Asus-tól megszokott igényes csomagolásban került forgalomba. A viszonteladónál vásárolva kérhetünk hozzá ventillátort, Asus Vibra 16-os hangkártyát, többféle videokártyát, még SCSI kártyát is. Ez igen korrekt eljárás, így pl. biztosan működik az összes kártya, plug and play-jel, meg minden. A dokumentáció igen korrekt és jár még hozzá egy Intel-féle LAN szoftver is. Az alaplap szerelhetősége rendkívül jó, az élénk kék színű jumpereket sokkal könyebben kiszúrhatjuk a gépház mélyén, a kábeleket pedig csak egyféleképpen dughatjuk az alaplapra. Három ISA, három PCI és egy osztott slot van az alaplapon (össz. 7 kártyahely), valamint egy Asus médiabusz a kombinált hang/videokártya számára. A TX-es ventillátort a proci mellé köthetjük, ez is csökkenti a kavarodást.

Nagyon kulturált a TX97 RAM-modul kezelése: max. 3x16/32, vagy 2x64/128 MB pakolható bele (pl. így: 16,32,48,64,96,128 stb.). Persze csak SDRAM, de cserébe direkt erre optimalizálták. Bekapcsolás után a BIOS-ban újabb meglepetések várnak. Egyrészről karakteres Award BIOS, így könnyebben kezelhető. Aztán szerepel benne a proci és az alaplap hőmérséklete, a ventillátorok fordulatszáma. Képes a floppy mellett akármelyik IDE winchesterről, CD-ről és még ZIP drive-ról is bootolni. BIOS-ból írásvédhető a floppy, és a többi új funkció is rendesen dokumentálva van (pl. SDRAM beállítások). Mellesleg a netről bármikor letölthető a BIOS update, és a mellékelt programmal feltölthető.

Az alaplap a gyakorlati használat során is kitűnőre vizsgázott. A Windows gond nélkül ment fel rá, nem produkált gyanús lefagyásokat, és az SDRAM-nak köszönhetően




adott volt a megfelelő munkatempó is. A TX97-E egy fokkal gyengébb, csak két SDRAM foglalat van rajta, és eggyel kevesebb ISA slot, picit lassabb, de szintén nagyon jó. Mindkét alaplapnak az újabb szériái mennek 75 és 83 MHz-cel, csak olyat kell kérni a forgalmazónál. Összességében mindkettő nagyon jó benyomásokat tett, és márkás alaplaphoz képest az áruk sem olyan borzasztó.

Megemlítendő még, hogy kaphatóak ATX-es változatban is, integrált hangkártyával, videokártyával.

## SUPERMICRO P55MMS98

Nálunk valahogy írott szabály, hogy ha valakinek nem ASUS alaplapja van, akkor Supermicro-t használ. Maga a cég meglehetősen újkeletű, bár nincsenek tapasztalatok híján, hiszen az alapító tagok között a nagymúltú MICRONICS fejlesztőmérnökei állnak. Ebből is következik, hogy az egész made in USA. A termékpalettája kizárólag alaplapokra "korlátozódik", nem kínál komplett megoldásokat.

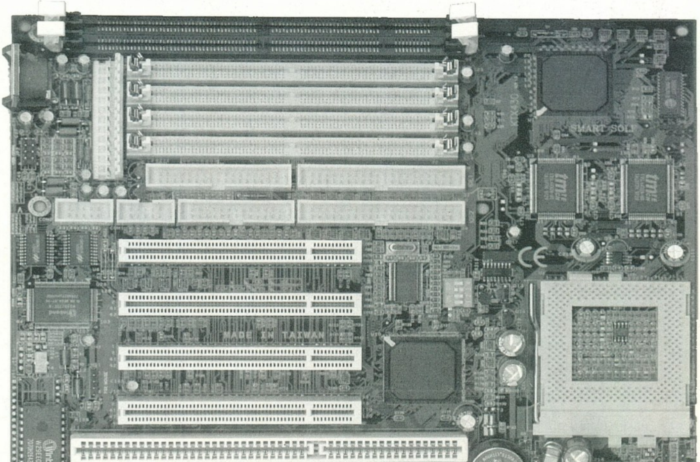
Az alaplap AMI BIOS-a általában a frászt szokta hozni a számítógépesekre (az a bizonyos 640x400-as grafikus felhasználói felületű), pl. nem lehet elsőre átlátni a beállításokat, más logika szerint vannak elhelyezve az opciók, meg mások a kezelőbillentyűk. Mégis, némi gyakorlat után megszokható, és egész jól használható. Ennek ellenére meglepetésként ért, hogy csak a BIOS update-elése után kezelte rendesen az UltraDMA-s winchestereket. A három ISA, három PCI és egy osztott slot max. 7 kártya elhelyezését teszi lehetővé. Az SDRAM-nak viszont csak két slot maradt, ami nem sok kombinálgatást tesz lehetővé. A TX-es chipset-nek hála, tudja az összes PC97-es szabványt. Gyakorlatilag semmiben sem marad el az Asus-tól, de az amerikai minőséget azért meg kell fizetni (3-5000 Ft-tal drágább).

## EXPERTCOLOR

Végül, de nem utolsósorban bemutatásra kerül az Expertcolor TX430-as modellje. A Cégről annyit lehet tudni, hogy tajwani illetőségű, és az alaplapokon kívül gyárt hangkártyákat, többféle grafikus kártyát (Virge, Permedia, Cirrus Logic Laguna). Mivel az alaplap fizikailag kisebb mint a többi tesztpéldány, ezért 3ISA és 4PCI slot kapott helyet rajta, amiből az egyik osztott. Akárcsak a Supermicro-n itt is AMIBIOS-t találunk, azzal a különbséggel, hogy még a régi karakteres megoldást használja, így elsőre is teljesen jól elígazodhatunk rajta. Igazából valahol a no name és az igazán márkás alaplapok között helyezkedik el, kedvező árfekvéssel.

*CtS*
*shoebaron@hotmail.com*
*Laa-Yosh*

**Köszönet az alábbi cégeknek a rendelkezésünkre bocsájtott alaplapokért:**
**Pixel Multimédia (SuperMicro),**
**Macroda Kft. (ASUS),**
**SUBCOMP Kft. (ExpertColor).**



# COMPUTER *Karácsony!*

## A régi helyen ismét!

## 1997. december 13-án és 14-én 9-19 óráig

a Közszolgálati Szakszervezetek Szövetsége Székházában

## Budapest, VIII. kerület Puskin u. 4.

Számítástechnika megszállotjainak nagy találkozója.
Internet minden mennyiségben és persze kedvezményes karácsonyi vásár és szaktanácsadás.
Bővebb felvilágosítással **Scheide Márta** és **Tóth Lajos** szívesen áll rendelkezésére
a 307-7285 és a 307-6191 telefonszámon.
A rendezvény fővédnöke: a **Matáv**

# ACOMP

*Nálunk már most Karácsony van!*
*Különlegesen kedvező árakkal várjuk Önöket!*
*Keresse fel üzleteinket...*

## ACOMP C-200

- Cyrix 6x86 PR200 Pentium processzor
- 16MB RAM
- 1,44MB floppy drive
- 1700MB merevlemez
- PCI SVGA videokártya 1MB RAM-mal
- Minitorony, Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

**Nettó ár: 74.900 Ft**

Kiegészítő csomag:

- 16x AT-BUS-os CD-ROM
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16bit-es hangkártya + 2 db aktív hangfal

**Nettó ár: 18.900 Ft**

## ACOMP P-166 MMX

- Intel Pentium MMX 166MHz processzor
- 32MB EDO RAM
- 1,44MB floppy drive, 2100MB merevlemez
- 20x sebességű AT-BUS CD-ROM
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16bit-es hangkártya + 2 db aktív hangfal
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- Minitorony, Microsoft kompatibilis egér, 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

**Nettó ár: 119.900 Ft**

Kiegészítő csomag:

- EPSON STYLUS Color 300 nyomtató
- 33600bps külső Voice Fax modem

**Nettó ár: 42.900 Ft**

## Karácsonyi termékajánlatunk

| | | | |
|---|---|---|---|
| 16MB SIMM EDO | 6.692 Ft | EPSON Stylus 300 Color (720 dpi, színes) | 29.992 Ft |
| 32MB SIMM EDO | 13.600 Ft | EPSON Stylus 400 Color (720 dpi, színes) | 44.992 Ft |
| 16MB DIMM SDRAM | 8.792 Ft | HP DeskJet 670C (A4, színes) | 47.992 Ft |
| 32MB DIMM SDRAM | 16.992 Ft | HP DeskJet 690C Plus (A4, színes) | 59.992 Ft |
| 3.2 Quantum Ultra DMA (10ms) | 35.992 Ft | MINOLTA Page Pro 6L (600 dpi, 6 lap/p) | 59.992 Ft |
| 4.3 Quantum Ultra DMA (10ms) | 49.992 Ft | 15“ SONY 100SX (65kHz, 0.25, Trinitron) | 62.992 Ft |
| 6.5 Quantum BigFoot (5.25“, 1/2 magas) | 54.992 Ft | 17“ SONY 200SX (70kHz, 0.25, Tri., OSD) | 132.992 Ft |
| 6.5 Quantum Ultra DMA (10ms) | 64.992 Ft | Diamond Monster 3Dfx OEM | 31.992 Ft |
| 2.1 SCSI Quantum Fireball | 44.992 Ft | Diamond Monster 3Dfx (8 db eredeti játék) | 36.992 Ft |
| 3.2 SCSI Quantum Fireball | 52.992 Ft | Intel Pentium MMX 166MHz | 24.992 Ft |
| 4.5 SCSI Quantum Fireball | 69.992 Ft | Intel Pentium MMX 200MHz | 41.992 Ft |
| 6.5 SCSI Quantum Fireball | 79.992 Ft | SONY PlayStation játékgép | 26.992 Ft |

**MINDEN KOMPLETT KONFIGURÁCIÓHOZ**
**1 ÉVES PC GURU ELŐFIZETÉST ADUNK**

**ACOMP PEST:** 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
**ACOMP BUDA:** 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
**PÓLUS CENTER:** 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092
**ACOMP online:** http://www.acomp.hu
**FAXBANK:** 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)
**Nyitvatartás:** Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00

**A PÓLUSCENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig**
**Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!**

**Aggódok egy picit. Közeledik az ideje, hogy kedvenc Télapó bácsink bekopogtasson mindenhova és mindenki megkapja jól megérdemelt ajándékát, azonban a levrov megírásának pillanatáig hónak a legapróbb nyoma sincsen. Nem mintha olyan nagyon hiányozna a hó, éppenséggel hiányzik a fenének, mert csak addig szép amíg leesik aztán meg lehet tocsogni a lucsokban, viszont Télapó legalább használhatná végre a jó kis rénszarvas-szánkóját és nem kéne öregember létére gyalog elcipelnie ide hozzám azt a baromi sok ajándékot. Meg hát gondolom a szánra több fér mint egy egyszerű puttonyba, már amennyire ebben az esetben egyszerű puttonyról van szó, de ez most mindegy. Mellesleg a Compfairt és a törd. megborotválkozását leszámítva tökéletesen eseménytelen hónap van mögöttünk, mondhatni állatira nem történt semmi olyan amivel közvetlenül a levrov elején kéne az idegeiteket borzolnom, ezért most a levrov elején nem borzolom semmivel az idegeiteket.**

## KAMILLATEA

Sziasztok Brazil&Laza! Bocs, hogy ilyen igénytelen papírra firkálok, de a diszkrét matematika előadáson más nem akad a kezembe. Brazil, a múlt héten azt hiszem küldtem neked 1 levelet, amiben megígértem, hogy a nyáron beígért sört, illetve söröket megkapod. Szóval itt vannak. Minek vesződjek a postával, ha a fősulitól 3 percnyi gyalogút a szerkesztőség? Remélem elégedett vagy a minőséggel (remélem Laza is).

**Persze, nekem tökéletesen megfelelt, ellenben Lazával valami baj lehet mostanában, mert nemhogy az enyémet nem itta meg, de még a sajátja is ott van kitéve dísznek a számítógépe mellett. Úgy látszik öregszik vagy mifene, már a szakálla sem a régi. Na sebaj. Legalább nem kell vele hadakoznom ez ügyben.**

Úgy tűnik itt a fél suli kint volt a Guru Táborban, lehet, hogy csak én maradtam ki belőle idén? Jövőre én is csatlakozom az itteniekhez. Lassan kezd már kisebbségi érzésem lenni, hogy mindenki a Guru Táborról magyarázott... Na jó, nem mindenki, de a fiúk közül egy páran.

**Most ugye jól elolvasta mindenki, milyen rettenetes dolgok adódnak abból, ha az ember le-, illetve kimarad a Guru Táborból. Pedig idén elég szolidan volt előadva, de sebaj, majd jövőre mindent bepótolunk. Persze jelentkezni még korai, de készülődni már lehet, legfőképpen valamiféle minőségi számítástechnikai alkotással, például demokkal vagy web oldalak tervezésével. De hogy miért, az egyelőre maradjon titok. *(Ha már a web oldalaknál tartunk, köszönjük szépen a jelentkezéseket, megtaláltuk a tervezőt - a törd.)***

Abba kell hagynom, mert mindjárt vége az órának és már a tanárt is szemmel láthatóan idegesíti, hogy sokkal buzgóbban körmölök valamit, mint amilyen sebességgel mutogatja a vektor halmazokat a táblán... Ez van. Mindenesetre kellemes sörözést!

*(Szeri István, Székesfehérvár)*

**A tantóbácsinak legközelebb mondjad meg, hogy csak azért vésed a szavakat olyan irtózatos sebességgel, mert annyira lenyűgöz az előadásmódja, hogy egyetlenegy apró mozdulatot sem szeretnél kihagyni az utókornak készülő történelmi jelentőségű jegyzetedből. Esetleg kérdezd meg, legközelebb videozhatsz-e vagy ilyesmi. Legfeljebb kirúg az órájáról, de legalább megszabadulsz a diszkrét matematika egyáltalán nem is olyan diszkrét bájaitól. Meg legfeljebb a sikeres matekvizsgáidtól is, de ez tulajdonképpen csak részletkérdés.**

## BILLIBOGYÓ

Helló Brazil! Itt van Wad Bill bácsi! Azt hiszem te még nem ismersz engem, tehát bemutatkozom, a nevem: Wad Bill. Gyűlölöm Bill Gatest és a ... kis operációs rendszerét. Akár hiszed akár nem, az én P133-omra még mindig nem települt fel ez a Wirus95. (Imádom a W-t!) (Remélem te is!) (Ja, éljenek a zárójelek!) Nagyon kedvelem az újságotokat és ezért elő is fizettem rá a múlt hónapban. De szerintem ez a design váltás nem volt valami jó ötlet. Kinek jutott az eszébe?

**Ha jól emlékszem, az ilyen dezign váltások általában a kollektív tudatalattink mozgolódása nyomán szoktak bekövetkezni. Általában mindenki kezdi úgy érezni, hogy kéne valami újat csinálni (a törd. kivételével persze), mert a régi már uncsi. A gondolatot egy nagy összejövetel követi, amit formája szerint nevezhetnénk akár sáskajárásnak vagy sorscsapásnak is, legalábbis arra vonatkoztatva akinél a meeting történik. Szegény Lily. Naszóval ott megvitatunk egy rakás dolgot, felvetünk harmickétezerötszáznegyvenkilenc ötletet és a végén az lesz belőle amit a főmedve kitalál és a törd. hajlandó megcsinálni. Hát körülbelül ennyi.**

Az áremeléssel nem voltak problémák, hiszen már régóta 345 Ft a lap ára, meg még a lapszám is nőtt "Éljenek a reklámok" címmel. Nem baj. **(Na azé'. Brazil)** Az újság még így is jó. Viszont van egy kis bibi: az előfizetői lemez olyan tiszta volt, mint az orosz bili (tudod, beleszarnak, aztán arébb rakják), úgy értem egy progi sem volt rajta! **(Ennek csak örülhetsz. Elképzelem, mennyivel csúnyább hangvételű levelet írtál volna, ha a lemezt Oroszországból szereztük be a "félretett" készletből. Ne mondd, hogy rosszul jártál... Brazil)** Tudom Brazil, hogy ebben nem te vagy a hibás, de azért szólj néhány szót az érdekemben. Kösz.

**TÉVEDÉS! Természetesen mindennek én vagyok az oka. De azért kiálltam a szerkesztőség közepére, fennhangon mondtam nekik kizárólag a te érdekedben, hogy "Néhány szó", de senkit sem érdekelt különösebben. Ez egy ilyen társaság, azt hiszem már sosem fognak megváltozni, na mindegy. Ellenben ha visszaküldöd az üres lemezt vagy betelefonálsz a szerkesztőségbe és elmondod Csongornak a bánatodat, akkor ő küld neked másik lemezt.**

Egyébként kérdezd meg Lilytől, hogy ha kell neki a Warlords első része, szívesen elküldöm neki. Bocs, ez nem volt valami értelmes. Nem baj. Most pedig következzen néhány kérdés, ami Brazilra és Lazára is vonatkozik. 1. Mi az eredeti foglalkozásotok azonkívül, hogy cikkíró, levrovíró és sörivó?

**Én kémia és matematika szakos egyetemi tanár vagyok. Ez persze nem igaz, de jól hangzik. Ellenben valódi, hiteles és hamisítatlan papírjaim vannak róla, hogy repülőgép-szerelő és felsőfokú képesítésű számítógép programzó vagyok. Ja, hogy ez sem hihető?**

2. Beszéltek-e angolul?

**Da. *(Ano - a törd.)***

3. A Dark Reign DOS alól is elindítható lesz?

**Már bocsánat, de ennek a kérdésnek mi a fene köze van hozzám meg a Lazához? Egyébkény nem, és a legtöbb új megjelenő game sem, úgyhogy ha játszani akarsz, hamarosan Wirusos lesz a géped...*(Passz - a törd.)***

4. Mi a kedvenc együttesetek? Ez a kérdés inkább csak Lazára vonatkozik, mivel azt tudom, hogy te Brazil a Kispál és a Borzt majmolod. Azt nem tudom, hogy aki ilyen jó fej gyerek mint te, hogy szeretheti ezt a nyomi együttest?

**Nos, ha te is annyira jó fej lennél mint én, nem tennél fel ilyen hülye kérdéseket, hogy az ilyen jó fej gyerekek miért szeretik a Kispált. Hát csak, mert tetszik és mert jó és mert nem folyik belőle a nyál. Például. De még számos okot tudnék neked mondani. *(Nekem speciel nincs kimondott kedvencem, szeretem a JÓ zenét, mindegy milyen stílus, ki adja elő és milyen ruhát, hajat, marhakarikát hord - a törd.)***

5. Mik a kedvenc játékprogramjaitok?

**Fdisk.exe, format.com, Win95 setup, Fdisk.exe, format.com, Win95 setup, stb, stb, stb...**

6. Ez csak rád vonatkozik Brazil: miért nem írsz az újságban mást is a levrovon kívül, pl. játékleírást?

**Hát ez roppant egyszerű. Azért, hogy az újság megjelenjen időre és legyen benne valami olyasmi is amit érdemes elolvasni. Mellesleg szoktam írni Internet túrkálót is, de látod, azt sem olvasod el.**

Na jó, kösz, hogy elolvastátok a levelem (vagy csak a Brazil olvasta), mindenképpen adjatok választ, vagy rakjátok be a levrovba! Kösz. Itt most elbúcsúzik Wad Bill bácsi és ne feledd Brazil: Nem baj! További jó munkát kíván minden

*Gurusnak Reményi Attila, Felsőgöd.*

**Nem feledem, sőt. Amikor azzal szoktak izélgetni, hogy cikkleadás, akkor is ezt szoktam mondogatni. De senkit sem érdekel. Nem baj.**

## NA MOST FIGYELJETEK

BRAZIL RULEZ!!! NA MEG ÉN IS KIRÁLY VAGYOK!!! SZIASZTOK!!! MAX

*(max@bme-eik.eik.bme.hu)*

## EGY MÁSIK TÖRD. LEVELE

Mivel olvastam, hogy magyarul ékezetesen szeretsz olvasni inkább így, csatolva küldöm levelem, remélve, hogy a végére jutsz és választ is kapok rá. Több éve foglalkozom gépekkel, munkám nagy részét (ismert autós újságok nyomdai előkészítése, főleg képi szempontból) Mac-en végzem, de otthon PC-t használok, szerelek stb... 1. Első kérdésem az lenne, hogy a „törd" tényleg a tördelő, vagy a te - egyébként szimpatikus- másik éned? Ha igen, akkor skizoid vagy?

**Nem, abszolút normális vagyok, habár ez nézőpont kérdése. Szóval nem, a törd. nem én vagyok (Hála a jó égnek!!!), ő valóban a Gurut tördelő törd., másodállásban amatőr levrovíró, akit akár szimpatikusnak is nevezhetünk, bár amióta megborotválkozott, határozottan rettenetes. Tudom, ma ezt már sokadszorra említem meg, de mit csináljak, a látványa maradandó károsodást okozott bennem. Rettenetes. Amúgy valóban nem rossz gyerek, legutóbb nem itta meg a sörömet. *(Ez persze nem igaz csak egy kicsit vagyok tudathasadásos - a törd.;))***

2. Miért mindig sör? A lányok és a jó kaják hol vannak a listából?

**Jó kaják rulez, csak sajnos már így is elég dagadt vagyok. Lányok is rulez, de abból meg mindig gond van Brazilnéval, úgyhogy ezt most hagyjuk. Persze a lista tovább is van, csak a sör valahogy bebetonozódott ide a levrovba. Cseréljük esetleg gumicukorra? Az is rulez! *(Szintén ez a helyzet, csak nekem ott van a Törd.né.huuuu - a törd.)***

3. Igazán a Warcraftll és a RED ALERT jellegű játékok tetszenek. Szeretném tudni, hogy mostanában mi veszi fel ezekkel a versenyt - sör kizárva? Vagy mi várható amiről még csak pletykák vannak?

**Nos, mivel elléggé leszűkítetted a kört a sör kizárásával, kicsit tanácstalan vagyok a válasszal. Tulajdonképpen fogalmam sincs, mindenesetre mostanában olyan dömping van stratégiai játékból, hogy biztos tudsz választani. Talán a Total Annihilation? *(Pontosan. Vagy az Age of Empires - a törd.)***

4. Szakmai jellegű kérdés. Hogy

lehet az, hogy egymástól függetlenül két nap alatt egy Novell szerverben 2db 8.5Gbyte-os micropolis (GDT vez. RAID-5 két különböző csatorna) megadja magát. Másnap ugyanott egy NT szerverben egy 4.5Gbyte WD száll el. Majd egy ISDN fogadó pusztul ki. 4 nap alatt ez kicsit sok a véletlenekből nem? Van-e valami amit érdemes ellenőrizni ott ahol feltűnően sok az ilyen véletlen? Zárom soraim sok sört, jó játékot és egyebeket az egész Team-nek.

*Kollár Gábor (wwalt@mail.matav.hu)*

**A kérdés nem egyszerű problémát vet fel, sajnos megválaszolhatatlan. Amikor egy ilyen pechszéria elkezdődik, a leghelyesebb mindent szépen otthagyni, a szobákat lezárni és elvonulni valahova nagyon messzire és megvárni amíg a bolygók állása megváltozik. Esetleg amennyiben a hibák egy túlbuzgó és újonnan felvett hardveres szakember megjelenésével egyidőben kezdenek előjönni, akkor a láb edzése javasolt, különös tekintettel a rugótechnikákra. Egyébként fogalmam sincs, sok mindentől függhetnek a problémák, kezdve például az áramhálózatban cirkuláló "szabványos" 350 volttól kezdve a földrengésig bármivel.**

## Egy-két kisebb probléma

Hi brazil! Először is leszögezem, hogy az újságotok tökéletes meg minden! CSAK VAN EGY KÉT KISEBB PROBLÉMA! Pl.: Sakman CD Gurus cikkében elég zavaros dolgok vannak. Idézem: NOS A TÉNYLEG JÁTÉK JÓ. Ezt így szárazon és velősen kijelentem. Másik pedig az volt, hogy: A bázis több épületet is folyamatosan ostromolják, de van remény a bennrekedtek megmentésére. Mi. MÁRMINT A REMÉNY VAGYUNK MI. Vagy váltsatok nyomdát, vagy szövegszerkesztőt, vagy SakmaNból szedjétek ki ezt a (remélem) pillanatnyi elmezavart.

**A nyomdával abszolút semmi baj sincsen, ellentétben Sakmannal, aki valóban egy kicsit lökött, körülbelül annyira mint itt mindenki. Mellesleg nevelhetetlen. Esetlen készítünk egy Sakman-magyar szótárt és azt mellékeljük a CD-n.**

A második hiba ami az egyik legnagyobb, hogy a játékokat a 3DFx-en meg a 100456x13640 szoros grafikán ítélitek meg (ált.-ban), nem a játszhatóságon. Pl.: Dungeon Keeper. Nekünk nagyon kúl volt! Na jó, ha egy programot olyan néven jellemeztek, hogy: Maximum pixel no svga! az nem fog tetszeni a gyártóknak. Én nem kritikát várok tőletek csak azt, hogy a játszhatóságot tegyétek előtérbe.

**Legkevésbé a gyártók szája íze szerint készülnek a cikkleírások, meg amúgy sem tudnak magyarul, szóval tökmindegy. Viszont való igaz, hogy a stáb tesztereinek az igénye és elvárása sokkal több mint egy átlagos játékosnak, ezért is szokták sokan furcsállni az értékeléseket. Nálunk már az is feketepont az értékelésnél, ha a játék mozgása néha akadozik vagy egy másodpercnél többet kell várni a CD-re. Ez valószínűleg abból adódik, hogy rengeteg játékot látnak a tesztelők, és ha valamelyik egy picit emel a mércén, akkor az onnantól kezdve már a minumumnak számít, meg amúgy is csak a tökéletes a megfelelő... De szerintem ez nem baj. Viszont azzal vitatkoznék, hogy a játszhatóságot kevésbé ítélik meg, inkább arról van szó, hogy a játék grafikai és egyéb technikai szidása sokkal inkább feltűnő nektek, mert kissé irreálisnak tartjátok esetleg.**

Na jó, akkor egy kérdést. Mikortájt jelenik meg a Blubbo (vagy Bluppi?). Rajta volt a gurukorongon. Gurutábor! Mikor lesz? Hol? És hány évesek ált.ban az egyedek arrafelé? Minden jót! Ég áldjon! Mr.Névtelen

*(atett@mail.matav.hu)*

**Hm, egy kérdésről volt szó, de úgy látszik kérdezés közben jön meg az étvágy. Nos, a Bluppi vagymiafene megjelenési dátumáról fogalmam sincs, csakúgy mint a Guru tábor helyéről, idejéről, viszont csak nagykorúak lesznek a táborban, amolyan felnőtt bulit rendezünk..... Még jó, hogy az összes kérdésedet meg tudom válaszolni egyetlenegy mondattal. Mellesleg a Guru táborról időben megtudtok mindent. Kicsit korai még rágyorsulni, nem?**

## Egy-két kérdés meg kérés

Hello Brazil! Először is szeretnék bocsánatot kérni, mert lehet, hogy ez most egy megalevél lesz, de hiszen éppen te mondtad, hogy legalább jól telik vele a levrov. **(De azért nem kell semmit sem túlzásba vinni. Brazil)** Szóval szeretnék ezúton gratulálni az egész Guru Team-nek, mert az újság (PC Guru) tartalma tényleg fantasztikusan jó (legalábbis nekem nagyon tetszik)! Az új forma pedig atomkirályság. A CD Guru is király, meg is veszem mindkettőnek minden egyes számát. Volna néhány kérésem és kérdésem is.

1. Lécci írd le, hogy mi a különbség a demo, a shareware és a freeware között, mert már sokszor hallottam ezeket a varázslatos (legalábbis nekem, de szerintem nem vagyok ezzel egyedül) szavakat, de fogalmam sincs, hogy mit jelentenek.

**Végre egy olyan kérdés, amire legalább olyan válasz adható, ami sok embert érdekel. Nézzük szépen sorban. A demo egy programtermék olyan bemutató változata, ami a kész vagy készülő programból csak bizonyos részeket tartalmaz, például egy kalandjáték első néhány helyszínét vagy ilyesmiféle dolgot. A shareware kísérteties hasonlóságot mutat a demokkal kapcsolatban, tehát itt is lehet a kapott program sokféle: teljes, időkorlátos, butított, részlet vagy akármi. A kettő közötti igazi különbséget igazából ma már csak a kész termékek beszerzési módjában látom, tehát például általában demo olyan programokról készül, amiket majd bárhol megvehetsz, a shareware termékeket pedig közvetlenül a készítőtől vásárolhatunk általában. További jelentős különbség, hogy míg a demot addig használhatod ingyen amíg meg nem unod, a shareware alkotásokat bizonyos idő eltelte után (ami általában a dokumentációjából lehet megtudni) illik megvásárolni (regisztrálni) vagy félretenni és nem használni tovább. Végülis igazából ez a shareware lényege, azaz a megvásárlás előtti kipróbálási lehetőség, ami az esetek többségében azt jelenti, hogy a teljes programot megkapod és esetleg csak egy-egy üzenet figyelmeztet arra, hogy tessék kifizetni ha tetszik. Akárhogy is nézzük, igen szimpatikus módja ez a programterjesztésnek. Ennél már csak a freeware kategória szimpatikusabb, ahol a teljes programot megkapod a teljes tudásával együtt, amit teljesen ingyenesen használhatsz ameddig csak tetszik. Lehetnek persze keveredések is, amit szintén a program dokumentációjából a licenc leírásból lehet megtudni, például a programot magánhasználatra ingyenesnek ismerik el, irodai vagy pénzszerző használatra viszont fizetősnek. És így tovább, és így tovább, erről oldalakat lehetne írni, de azt hiszem a lényeg már mindenkinek világos.**

2. Jómagam Command&Conquer mániákus vagyok és nagyon szeretném, ha az egyik CD Guruban lévő poszteren megtalálnám ezt a játékot (ezért rendkívül hálás lennék).

**Kevésbé valószínű, hogy C&C posztert találnál mostanában, hiszen általában az új játékokról kerül be poszter, de persze semmi sem biztos. Ellenben úgy emlékszem, mintha Red Alert poszter lett volna valamelyikben. Az nem jó?**

3. Még mindig a CD Guru-val kapcsolatban van egy olyan javaslatom, hogy a CD-re kerüljenek fel mozi film előzetesek is. Ez egy nagyon pozitív dolog lenne.

**Valóban, viszont erre még a C&C plakátnál is kevesebb esélyt látok. Bear így is szenved, hogy mit hagyjon le a CD-ről mert nincs hely, elképzelem a fejét mekkorára nőne, ha úgy kb. 50-80 megát filmelőzetesekre akarna valaki felhasználni. Meg hát igazából nem is ez az újság profilja. Nem mintha nem lehetne, de szerinted mégis mi ér többet: 50 megát elfoglaló 20 perc bélyegmozi vagy egy-két totálisan új játék demoja esetleg egy halom használható shareware cucc?**

4. A 3Dfx CD nagyon cool-os, csináljatok rendszert belőle!

**Most neked jó hírt, egy rakás embernek meg rossz hírt mondok, de ahogy a dolgok jelenlegi alakulását elnézem, a normál CD Guru rohamos léptekkel halad az el3Dfxesedés felé. Az új játékok nagy része ugyanis meglehetősen szeret valamiféle 3D gyorsítókártyát és a 3Dfx pedig hihetetlen nagy népszerűségnek örvend a játékgyártók és a vásárlók között is. Nincs is ezen mit csodálkozni, aki már látott ilyet élőben az talán már gyűjt is rá, aki még nem látott és kételkedik, az pedig majd jól meg fog lepődni az első találkozáskor. Pedig ez még csak a kezdet, annak viszont elég jó...**

5. A Driver-Patch-Cheat CD is jó volt, ebből lesz-e következő (ha igen, mikor?)?

**Jó hír, jó hír! Mire ezeket a sorokat olvassátok, talán már meg is jelent és lehet belőle rendelni.**

Azt hiszem csak ennyit akartam mondani (nem is lett olyan sok, mint ahogy azt képzeltem). Tehát csak így tovább, legyetek jók!

*(Tóth Benedek, Budapest)*

## Már megint a postás

Szevasz Brazilkám! Épp most jövök a forgalmi vizsgámról. Megfeleltem! **(Jó. Majd mostantól kezdve kicsit jobban figyelek az utakon. Brazil)** DE nem ez a lényeg, hanem: A LEMEZMELLÉKLETET ÖSSZEHAJTOGATTA A POSTÁS! Illetve nem is biztos, hogy ő volt, mert a Magyar Királyi Posta többi alkalmazottja is lehetett. Szóval a lemezt nem lehet még olvasni sem (nemhogy leformázni ;-)), ezért nem tudok mit kezdeni vele. Mondjuk kiakaszthatnám a falra, vagy még jobb lenne, ha az akváriumot díszíteném ki vele... (...)

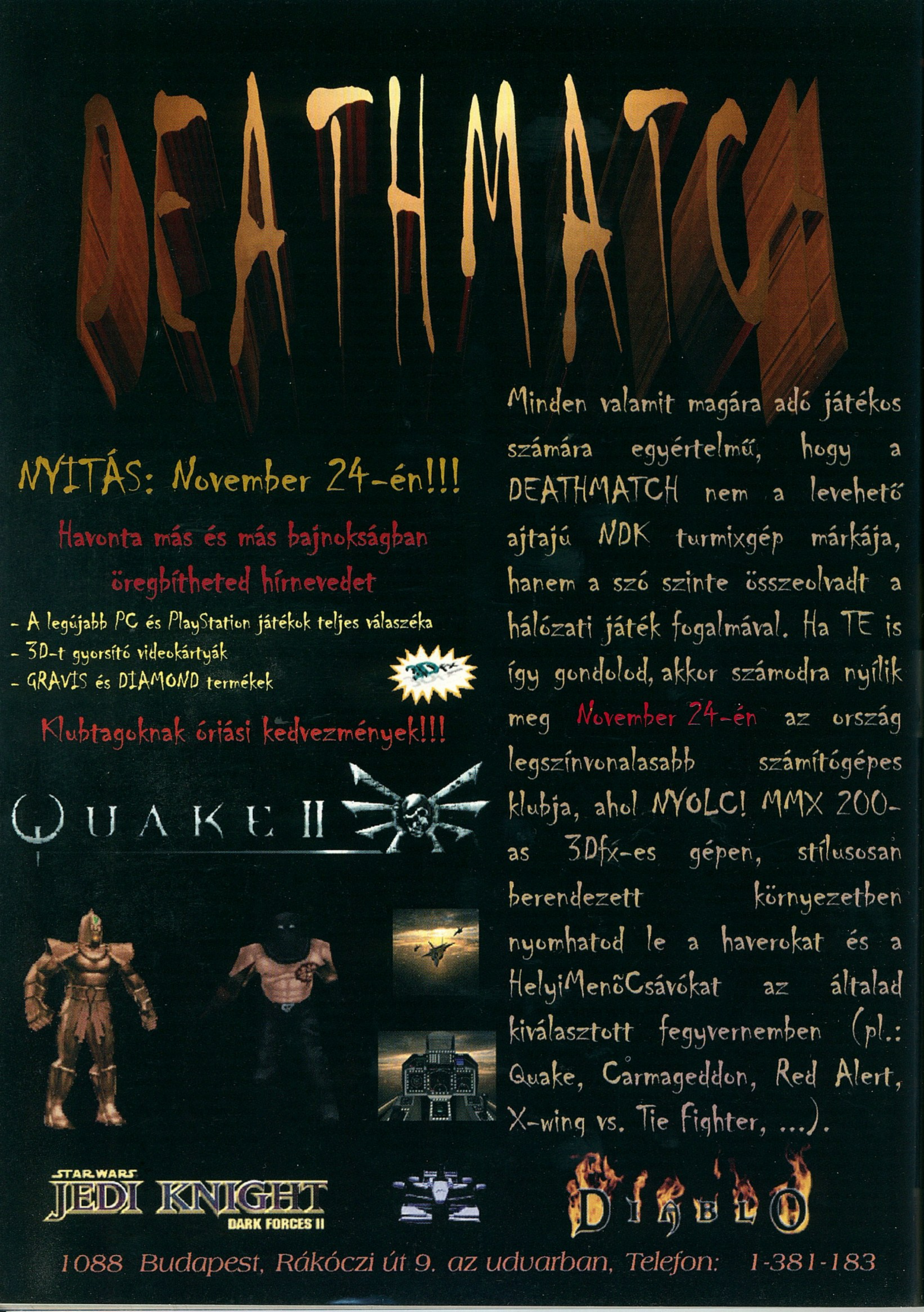
*(Kiss Akos Zoltan, kakos@tigris.klte.hu)*

**Ne! Az akváriumba semmiképpen se rakd bele, nem hinném, hogy a halacskák nagyon örülnének annak a sok műanyag trutyinak amiből a lemez készül. Ellenben ha visszaküldöd vagy beszólsz telefonon a szerkesztőségbe (mint ahogy azt ma már javasoltam egyszer), akkor kapsz másikat. Javaslom, esetleg kérd meg a postást, hogy méltztasson ne összehajtani a lemezt. Persze igazából nem is értem miért hajtogatják össze az újságokat a postán, meglehetősen barbár bánásmódnak tartom függetlenül attól, hogy van benne lemez vagy nincs. Lehet, hogy egyszer készítünk egy intejút erről a kérdésről egy postai szakértővel, esetleg megpróbáljuk meggyőzni, hogy ne használják origamialapanyagnak a lemezeket. Addig is legfeljebb rakunk egy cimkét a csomagolásra, hogy "Összehajtani tilos". De ezt majd megbeszéljük legközelebb, most ugyanis end of levrov van. Legyetek jók és nehogy büdösen rakjátok ki a cipőket a Télapónak, azt ugyanis nagyon utálja az öreg.**

*Brazil*

*brazil@p99.bedrock.fido.hu*

*brazil@freemail.c3.hu*


DEATHMATCH
NYITÁS: November 24-én!!!
Havonta más és más bajnokságban
öregbítheted hírnevedet
- A legújabb PC és PlayStation játékok teljes választéka
- 3D-t gyorsító videokártyák
- GRAVIS és DIAMOND termékek
Klubtagoknak óriási kedvezmények!!!
Minden valamit magára adó játékos számára egyértelmű, hogy a DEATHMATCH nem a levehető ajtajú NDK turmixgép márkája, hanem a szó szinte összeolvadt a hálózati játék fogalmával. Ha TE is így gondolod, akkor számodra nyílik meg November 24-én az ország legszínvonalasabb számítógépes klubja, ahol NYOLC! MMX 200-as 3Dfx-es gépen, stílusosan berendezett környezetben nyomhatod le a haverokat és a HelyiMenőCsávókat az általad kiválasztott fegyvernemben (pl.: Quake, Carmageddon, Red Alert, X-wing vs. Tie Fighter, ...).
QUAKE II
STAR WARS
JEDI KNIGHT
DARK FORCES II
DIABLO
1088 Budapest, Rákóczi út 9. az udvarban, Telefon: 1-381-183

# THRUSTMASTER®

## a NASA hivatalos szállítója

T2

F22 Pro

RAGE 3D

**Professzionális joystickok, kormányok Amerika legnagyobb kontroller gyártójától**

SVED

Hivatalos ThrustMaster disztributor
1143 Budapest, Hungária krt. 67. Tel.: 222-0133
hardware@sved.hu

1 év garancia

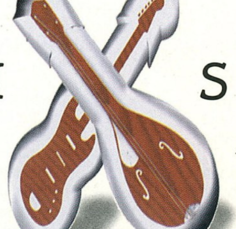
ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

# A hangadó Sound Blaster legújabb generációja: AWE64 Gold

Melik & Bakó

GRAFI



SHS

**Sound Blaster AWE64 Gold**. Zenekari szintű 64 hangú polifónia Advanced WaveEffects szintézissel. Az új AWE64 Gold 4MB on-board memóriával és DAT kimenettel is rendelkezik. Számos ismert program mellett a népszerű Vienna SoundFont Studio új, 32 bites változatát is tartalmazza a csomag.

A GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrövidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékskálát. Viszonteladóknak Budapesten ingyenes házhozszállítás. Angol nyelvű szoftver és termékleírás a GrafixSHS-től.

CREATIVE
CREATIVE LABS

A
Creative termékeit
keresse az alábbi dealereknél:

GRAFI X SHS
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

**Dealerek:** Digitmodul Kft. 1137 Bp., Jászai Mari tér 5. ♦ Lap Stúdió Kft. 1063 Bp., Zichy J. u. 3. ♦ Mikropo Computer 1065 Bp., Nagymező u. 51. ♦ Nádor Rendszerház 1141 Bp., Kőszeg u. 41. ♦ PC World Kft. 1108 Bp., Venyige u. 3. ♦ Qwerty Kft. 1114 Bp., Bartók B. út 14. ♦ Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11. ♦ SZÜV Rt. 1145 Bp., Szugló u. 9-15. ♦ FullKomp Kft. 1112 Bp., Menyecske u. 9. ♦ Parasys Kft. Bp.. Polus Center ♦ Komel Kft. 1118 Bp., Csiky hegyek u. 12. ♦ Számprog Kft. 5600 Békéscsaba, Szabadság tér 12-14. ♦ Enter2000 Kft. Debrecen, Csapó u. 25. ♦ Professzionál-Miskolc Kft. 3525 Miskolc, Kishunyad u. 32. ♦ PC Box Kft. 6722 Szeged, Mérei u. 12. ♦ Lancer Kft. 9700 Szombathely, Széll K. u. 11.

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS

# Cheat

## SZIGURÚAN CSAK CSALÓKNAK!

### AGE OF EMPIRES

| | |
|---|---|
| F6 | teljes térkép |
| F7 | köd eltüntetése |
| CTRL-Q | gyorsabb épület építés |
| CRTL-G | 1000 gold |
| CRTL-W | 1000 wood |
| CRTL-S | 1000 stone |
| CRTL-F | 1000 food |
| CRTL-T | új menü |
| CRTL-P | bal kattintásra sziklát rakunk le |

### CAPITALISM PLUS

| | |
|---|---|
| $$$***$$$ | $100,000,000 |
| ???***??? | Az R&D centerben kifejlesztődik az összes találmány. |

### F22 LIGHTNING 2

| | |
|---|---|
| ctrl+Alt+shift+home | láthatatlanság |
| ctrl+alt+shift+Ins | teljes munició és üzenanyag utántöltés |

### IMPERIALISM

A teljes ellátottsághoz nyomjuk le a CTRL-t, kattinsunk, a glóbuszra, írjuk be, hogy Pippin, majd válasszuk ki a vörös tartományt (azért nem árt ha van egy bányánk).

### INCUBATION

Hez editorban javíthatjuk csapataink pontjait:

& 839 Team 1
& 894 Team 2
& 8EF Team 3
& 94A Team 4
& 9A5 Team 5
& A00 Team 6

### HELLBENDER

| | |
|---|---|
| STEROID | láthatatlanság |
| IMPUMPD | összes fegyver |
| URDEAD# | #. számú fegyver felvétele |
| URAGONR | titkos fegyver felvétele |
| TOTLPWR | Main energy 100% |
| MAXMEUP | Hull 100% |
| AUNTEM# | 1-8. világba teleportál |
| IMSTUCK | aktuális küldetés felfüggesztése és ugrás a következő világba |
| FRAMEIT | FPS számláló |

### JOHNNY BAZOOKATONE

| | |
|---|---|
| Level 1 (Prison) | ZARTACLA |
| Level 2 (Hotel) | RINGMYBEL |
| Level 3 (Kitchen) | SCRAMBLED |
| Level 4 (Hospital) | ANASTHETIC |
| Level 5 (Penthouse) | ETAGSLLEH |

### TOTAL ANNIHILATION

Az üzenet boxba gépeljük be a következőket, majd nyomjuk le az Enter-t:

| | |
|---|---|
| +ATM | metal és energia felmegy 1000-re |
| +Contour# | 3D ábrázolás 1 és 5 között használható |
| +Dither | finomított vonalak rajzolása |
| +DoubleShot | duplán sebeznek a fegyverek |
| +NowISee | eltünteti az egyenetlenségeket |
| +Radar | 100% erősség |

### POSTAL

Íme néhány cheat kód, melyeket a játék közben kell beírnunk:
HEALTHFUL, THICKSKIN, CARRYMORE, GIMMEDAT, HESSTILLGOOD, DAWHOLEENCHILADA, BREAKYOSAK, MYTEAMOUSE, SHELLFEST, FLAMENSTEIN, SHOTGUN, THEBESTGUN, LOBITFAR, TITANIII, STERNOMAT, FIREHURLER, CROTCHBOMB

### BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Bármikor eljátszhatjuk az alábbi kódokat a játék közben:

| | |
|---|---|
| teljes erő | up, right, attack, action, up, down, right, left |
| teljes mágia | right, right, attack, action, up, down, right, left |
| PREVIEW DARK DIARY | left, right, attack, action, up, down, right, left |

### MEAT PUPPET

Játék közben gépelhetjük be a következő kódokat:

| | |
|---|---|
| ~ingesth | teljes erő |
| ~ingesta | teljes lőszer |
| ~ingestw | teljes lőszer |
| ~ingetste | teljes energia |

### WIPEOUT 2097/XL

**A kezdő képen**

| | |
|---|---|
| RUSH | Silly hajó |

**A főmenüben**

| | |
|---|---|
| XTEAM | Piranha team engedélyezése |
| XCLASS | Phantom osztály engedélyezése |
| XTRACK | Összes pálya |

**A játék megállítása közben:**

| | |
|---|---|
| PSYMEGA | végtelen lőszer |
| PSYPROTECT | végtelen energia |
| PSYTICKER | végtelen idő |
| PSYRAPID | Machine gun |
| FRAMERATE | Display frame rate |

### SHADOWS OF THE EMPIRE

Ha mindegyik pályával szeretnénk játszani, akkor írjuk be a nevünk helyett:
R Testers ROCK
A befejező anim megnézéséhez írjuk be a nevünknek:
Credits (a szó előtt kell egy Space)

### WARGODS

A Cheat kódnak fentartott helyre írhatjuk be az alábbi kódokat TAB-bal elválasztva:

| Engedélyezve | Tiltva | |
|---|---|---|
| 1971 | 1791 | Player 1 láthatatlanság |
| 1515 | 5151 | Player 2 láthatatlanság |
| 0708 | 8070 | Player 1 több sérülés |
| 3366 | 6633 | Player 2 több sérülés |
| 3871 | 1783 | Player 1 játék Grox-xal |
| 9021 | 1209 | Player 2 játék Exor-ral |
| 1037 | 7301 | Press HP-LK to do fatality moves |
| 2509 | 9052 | Free play lehetőség |
| 4774 | 7447 | egy ellenfél legyőzése után vége a játéknak |
| 9997 | 9996 | játék a titkos arénában |
| 5721 | 5721 | frame rate kijelzése |

### JEDI KNIGHT

Lépjünk be beszéd módba (t), majd gépeljük be a kódokat (on bekapcs, off kikapcs
pl „jediwannabe on" or „jediwannabe off")

| | |
|---|---|
| Isten mód | jediwannabe on/off |
| repülő mód | eriamjh on/off |
| összes fegyver | red5 |
| összes tárgy | wamprat |
| pálya ugrás | deeznuts |
| teljes egészség | bactame |
| AI ki/be kapcsolása | whiteflag on/off |
| finom mozgatás | slowmo on/off |
| utolsó pálya | thereisnotry |
| Light Jedi Master | imayoda |
| Dark Jedi Master | sithlord |
| teljes térkép | 5858lvr |
| teljes Mana/Force | yodajammies |
| Super Jedi (light és dark erővel) | raccoonking |

### NFS 2 SPECIAL EDITION

| | |
|---|---|
| tombstone | Bonus car |
| bomber | Bonus car |
| rushhour | ? |
| slip | Slowmotion |
| fzr2000 | SUPER bonus car |
| pioneer | Pioneer mode, nagyon gyors |
| hollywood | titkos pálya |

### LITTLE BIG ADVENTURE 2

A menüben nyomjuk meg az ESC-t, majd írjuk be valamelyik kódot:

| | |
|---|---|
| LIFE | teljes élet |
| MAGIC | teljes mágia |
| FULL | teljes mindenféle |
| GOLD | 50 coins |
| SPEED | Frame Rate |
| CLOVER | Clover |
| BOX | Clover Box |
| PINGOUIN | Meca-Penguin |

*Bear™*

**Hirdess!**

Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre:
PC GURU - Apróhirdetés 1399 Budapest, Pf. 701/765

386DX-40-es komplett számítógép színes SVGA monitorral 49.900 Forintért eladó!
Tel.: 06-20 388-357

**Amigások és PC-sek figyelem!**
A Budatétényi Amiga, PC és PSX Klub minden szombaton 9-15 óráig várja az érdeklődőket.
Cím:
Budafok-Tétény Műv. Központ
Budapest
XXII. Nagytétényi út 35.

Megközelíthető a Móricz Zs. körtértől a 3-as, a Kosztolányi D. tértől a 14, 114-es és a Szent Imre tértől a 138-as busszal.
*ErniE/OriOn Design*

Eladó
Cyrix 486DX2-80, 8MB RAM, 1.44 floppy, 260MB HDD, 512k Trident VGA kártya, Raffles monitor, bill., egér 75.000 Ft-ért.
Tel.: 370-2836 este

MIDI és AUDIO programok, PATCH editorok, AWE32, AWE64, GUS hangszínek, WAV-ok, AUDIO SAMPLE CD-k, MULTIMÉDIA kollekciók, MP3 Audio fájlok nagy választéka.
Telefon: 42-314-626

A Csokonai Művelődési Ház

**Számítógép klubja**

szeretettel várja az érdeklődőket
minden pénteken
délután 17-21 óráig.

Cím: Csokonai Művelődési Központ
1153. Budapest, Eötvös u. 64-66.,
Tel.: 307-6191, 307-7285

NINTENDO64 GÉPEMET ÉS 3 JÁTÉKOT 50,000 Ft-ÉRT ELADNÁM!

ÉRDEKLŐDNI LEHET:
291-8244

Keresek olcsón használt robogót.
E-mail: guru@mail.datanet.hu vagy a szerkesztőségben 137-0007/Laza

# LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

**AUTO.ZIP**
Egy remek magyar autós szimulátor program (DOS) demo verziója (Nagymáthé Dénes)

**BOULDER.ARJ**
Boulderdash utánzatú magyar játék

**DINO.ZIP**
Ő egy nagyon aranyos, animált „Screen Saver", azaz képernyő kímélő Windows alá.

**ITOKANI.ZIP**
Egy újabb GifAnim és az látható rajta, hogy Brazil éppen issza a küldött söröket.

**M64MIDI.ARJ**
Egyedülálló Midi zenei válogatás!!!
Maro64 (Nintendo64) játék zenéinek 100%-os átiratai.

**MK64MIDI.ZIP**
Ugyan az mint a fenti, de ebben a MarioKart64 összes zenéje található.

**MOOLAH10.ZIP**
Slot machine, azaz a félkarú rabló „tehénesített" verziója, egyenesen Las Vegas-ból

**SHEEP.ARJ**
Nagysikerű program, mely segítségével bárányokkal játszhatunk akár a Word alatt is.

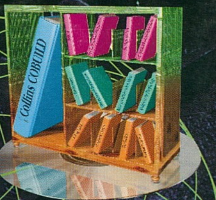
**SMWMIDI.ARJ**
Mario World összes zenéjének Midi-s átiratai.

**TRAPPRO.ZIP**
Élethűen kivitelezett 3D-s agyaggalamb lövészet

**Előfizetői lemez helye**

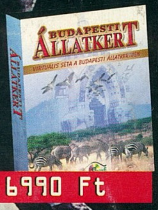
ALFA CD CENTER
LANDS OF LORE II
GUARDIANS OF DESTINY
STAR WARS
JEDI KNIGHT
STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE
RED ALERT
THE AFTERMATH
THE CURSE OF
MONKEY ISLAND
TOTAL
ANNIHILATION
PANZER GENERAL II
FIGHTING FORCE
20% - 50 %- 70%
! CD-ROM-ok féláron !
CSAK DEC 1. ÉS 15. KÖZÖTT (NYITÁSI AKCIÓ)
Ha OLCSÓN akarsz vásárolni VADONATÚJ MINŐSÉGI játékokat, köztük A LEGFRISSEBB ÚJDONSÁGOKKAL, látogass el üzletünkbe az Örs Vezér térre !!!
CÍMÜNK:
1148 Budapest, Örs Vezér tér
23. üzlet (az Ikea előtt)
T.: 06-20 724-717

PIXEL
multimédia
DIAMOND
MONSTER 3D
3Dfx Voodoo chip set, 4 MB
EDO RAM 5 év garancia
ULTRASOUND MAX
A legendás MAX újra kapható
szuper alacsony áron - 8.900 Ft+áfa
ULTRASOUND PLUG&PLAY
A létező legjobb félprofi hangkártya
hihetetlen áresés - 9.900 Ft+áfa
FIREBIRD 2
14 gombos programozható joystick
8 állású panorámagombbal
THUNDERBIRD
4 gombos joystick
4 állású panorámagombbal
GAMEPAD
A világ legnépszerűbb 4 gombos
gamepadja
GAMEPAD PRO
Az első 10 gombos programozható
gamepad
GRAVIS
GamePad Pro
1088 Bp. Rákóczi út 13. tel: 266-6059 fax: 118-6651
E-mail: pixel@mail.matav.hu * www.pixel.hu



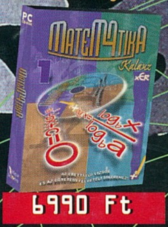
A **LANGMaster sorozat** szövegkörnyezetét a nemzetközi szakmában elismert angol Heinemann ELT könyvkiadó Heinemann Guided Readers sorozatából adaptáltuk CD-ROM-ra, melyet korra és tudásszintre való tekintet nélkül mindenkinek tudunk ajánlani. A sorozatban felhasznált, gondosan összeválogatott tananyag, valamint a kiváló multimédiás megoldások méltán tették e szoftvert világszerte elismertté. Reméljük, a magyar közönség is szívesen fogadja!

A **Micsoda** CD-ROM-sorozat alapvető célja a magyar irodalom korszerű eszközökkel történő széleskörű terjesztése, korábban már létrehozott és a sorozat alkalmával készülő művészeti értékek bemutatása, szórakoztatás, oktatás és értékmentés.
MICSODA CD-ROM-ok szórakoztatnak, mert multimédiás elemekkel dolgozzák fel irodalmunk kiemelkedő egyéniségeit és műveiket. Oktatnak, lemezei akár hagyományos, akár alternatív óvodai-iskolai keretek között is jól alkalmazható módon dolgozzák fel azokat az irodalmi értékeket, melyek felhasználhatóak egy-egy óra vagy foglalkozás keretében. Értékeket mentenek, mert "digitális-túlélést" biztosítanak irodalmi hagyományainknak.



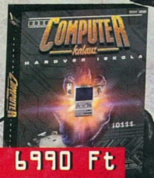

A **Budapesti Állatkert** 131 éves fennállása óta már számos kiadvány készült. Ez a mostani műfaját tekintve a maga nemében első és egyedülálló.
A multimédia lehetőségeit felhasználva egy bővebb, érdekesebb képet nyújtva, eddig még nem publikált információkat felhasználva mutatja be a magyar főváros „ Állat- és Növénykert" -jét.

A **"Kémia Kalauz 1.** - Utazás Az Elemek Birodalmában" című CD-ROM a modern szervetlen kémia teljes ismeretanyagának összefoglalóját nyújtja az érdeklődőnek, áttekintve mind a 112 elemet amit a mai napig ismerünk. A több ezer oldalnyi hypertextes háttéranyag pontos képet ad mindegyik elem fizikai, kémiai és biológiai tulajdonságáról. Strukturált formában tájékoztat az elemek előfordulási helyéről, előállítási, valamint felhasználási módjáról, bemutatva azok legfontosabb vegyületeit.




A **Matematika Kalauz** összefoglalt formában tartalmazza a teljes középiskolai matematika anyagot. Négy nagy fejezetre bomlik: Algebra, Geometria, Vektorok és trigonometria, valamint Koordinátageometria. A Matematika Kalauzt sikeresen használhatja akár a gimnazista a napi matematika tanulásban, akár az érettségi- és egyetemi felvételi vizsgára készülő diák, akár az elsőéves főiskolás vagy egyetemi hallgató.

A **"Computer Kalauz 1.** - Hardver Iskola" című CD-ROM segítségével a felhasználó képet kap, ismereteit rendszeresítheti, a XX. század "Cyber Világának" számítástechnikai eszközeiről.
A történelmi áttekintést követően strukturált formában ismerteti a számítógépek főbb szerkezeti egységeit: alaplapok (alaplap, processzor, BIOS, CMOS), adattárolás (memória, floppy- és merevlemezek, CD, DAT, SyQuest, streamer), perifériák (controllerek, grafikus/video vezérlők, szünetmentes tápegységek, monitorok, hangkártya, egér, joystick, scanner stb.), hálózati elemek (modem, hálózati csatolók). Ez az első olyan magyar nyelvű szofter, amely a lehetőségekhez mérten megpróbál átfogó képet nyújtani az informatikai világ bonyolult részegységeiről és eszközeiről.




**Megapak8**-as csomaggal folytatódik a már jól ismert sorozat:
◆Master of Orion◆SimCity 2000◆Screamer 2 ◆Mechwarrior II◆Broken Sword◆Jagged Alliance◆Jack Nicklaus◆iM1A2 AbramswAtari Action Pack◆Return to Zork

Automex multimedia

Automex Multimedia

Automex CD Shop: 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015, Fax: 322-3817 HP, Canon, Epson kellékanyagok, irodatechnika (telefonok, faxok), multimédia kiegészítők
Automex Media Store: 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. (alagsor) Tel.: 351-5016, Fax: 351-5017 Fatar, Yamaha billentyűzetek, műsoros videokazetták, biztonságtechnika, GSM, kiegészítők
Automex CD Center: 1077 Bp., Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 Postai utánvét: 1410 Budapest, Pf. 185. Tel.: 461-5767 Naprakész információk: a Teletext 682. oldalán
E-mail: info@automex.com, Honlap: www.automex.com